

Nº 26 - JUNIO 1994 - 275 PTAS.
LOS
Super
juegos
Super
PREVIEWS
RANMA 1/2 4
SUPER BOMBERMAN 2
JUNGLE BOOK
KNIGHTS OF THE ROUND
F1 - GP3
CLAYMATES
NBA ACTION'94
PINBALL WIZARD
SONIC SPINBALL
LAWNMOWER MAN
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON
VIRTUA RACING
WARIO LAND
DRAGON BALL Z
MEGA MAN X
DURO COMO EL ACERO
PREMIOS REDONDOS
25 BALONES OFICIALES DEL MUNDIAL 94, 25 CARTUCHOS DE MEGAMAN X, Y 75 CINTAS DE VIDEO DEL FUTBOL DE LOS MUNDIALES
8 420565 037006
00026


VIRTUA RACING
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
PROHIBIDO JUGAR
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Pisa el acelerador a fondo y experimenta sensaciones desconocidas hasta ahora. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad.
Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, con VIRTUA RACING, llega a toda velocidad.
94 "Un juego que hace honor a la recreativa que le da nombre". CONSOLES +
94 "El chip SVP no ha podido tener mejor presentación. El futuro ya está aquí". SEGA MAGAZINE.
94 "Rápido veloz vertiginoso y todos los calificativos que se os ocurran seguro que se quedan cortos para definir este juego. TODOSEGA.


SIN CASCO
Tan deprisa que con sus 23 Mhz deja muy atrás a los 10 Mhz de otros prehistóricos chips. Calienta su motor de I-Ram interno y 2 Kbytes, y disfruta con los efectos tridimensionales y una sensación de realismo difícil de olvidar. Además, el SVP se mueve a velocidades vertiginosas. La velocidad de movimiento de los gráficos poligonales se multiplica por cuatro. Impresionante ¿no?. Y si te gusta la competición, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo...o enemigo.
Ya lo sabes. Si quieres ser el mejor piloto,
¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.
SEGA
DRIVE
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Redacción: José Luis del Carpio (Jefe de sección), Juan Carlos Sanz y Bruno Sol
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Javier Bautista, Colman López (tratamiento de imagen), Raúl Martín (portada) y V. González (fotografía)
Edición: Juan José Martín Sanz
Maquetación: Belén Díez España, Santiago Lorenzo Crespo y Magdalena González (tratamiento de imagen)
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12, 1º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia
Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

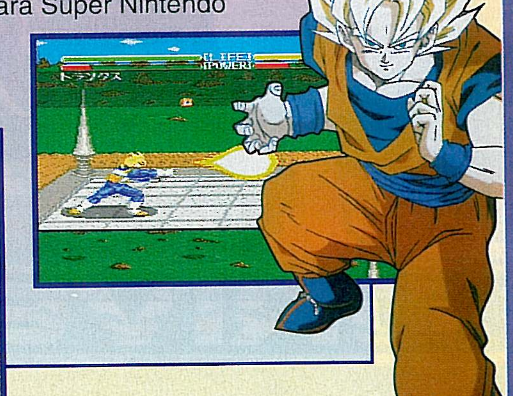
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo 26, 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

LOS SUMARIO Super juegos DEL MES





LA HORA DEL MANGA

Goku viene fuerte. El manga se está convirtiendo en una verdadera fiebre. Por esta razón, el fenómeno Bola de Dragón y sus conversiones en 16 bits ocupan un lugar preferente en este número Después de atiborrarte de Kamehame, te hemos preparado también una super preview antológica que descubrirá todos los secretos de Mega Man, el heroe de Capcom, en su paso por Super Nintendo. 1994 se recordará entre otras cosas por ser el año en el que VIRTUA RACING de Sega se convirtió para consola. Si quieres saber lo que es un montón de gráficos poligonales moviéndose a una velocidad espeluznante, no te prives de este genial cartucho provisto de esa maravilla tecnológica llamada S.V.P. Si el mes anterior inaguramos el consultorio LINEA DIRECTA, en este número le toca el turno a THE REAL GAME MASTERS. Las páginas más expertas del mundillo del videojuego mostradas paso a paso por el esperado The Elf.

50 FIFA INTERNATIONAL SOCCER



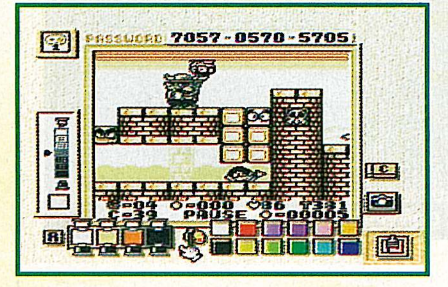
El fútbol de verdad en 8 megas de jugabilidad infinita. Si es el título que estabas esperando, ha llegado la hora de pegar un pelotazo en tu Super Nintendo. FIFA INTERNATIONAL SOCCER es tu apuesta segura.

106 WARIO LAND

La gente de Nintendo ha dado la vuelta a la tortilla y Wario, el otrora acérrimo enemigo del fontanero, se ha convertido en héroe. ¿El mejor juego de plataformas? Nosotros lo tenemos muy claro, así que no te pierdas la review correspondiente.

130 SUPER GAMEBOY





Este artilugio establece vínculos entre la portátil de Nintendo y la SNES. Los poseedores de los 16 bits de la compañía japonesa podrán disfrutar de todos los juegos de Game Boy. Aprende a multiplicar por dos tu consola y dale un nuevo aire a todo color.

y además

134 THE REAL GAME MASTER



Después de un tiempo recargando las pilas en el trópico, The Elf vuelve con la sección que tanto estabáis esperando. Si quieres conocer la información más puntual sobre el mundo de los videojuegos y sobre las últimas novedades en consolas, no lo dudes esta es tu sección. Ahora, el futuro llama a tu puerta.







PREMIOS

LOS Super del 93

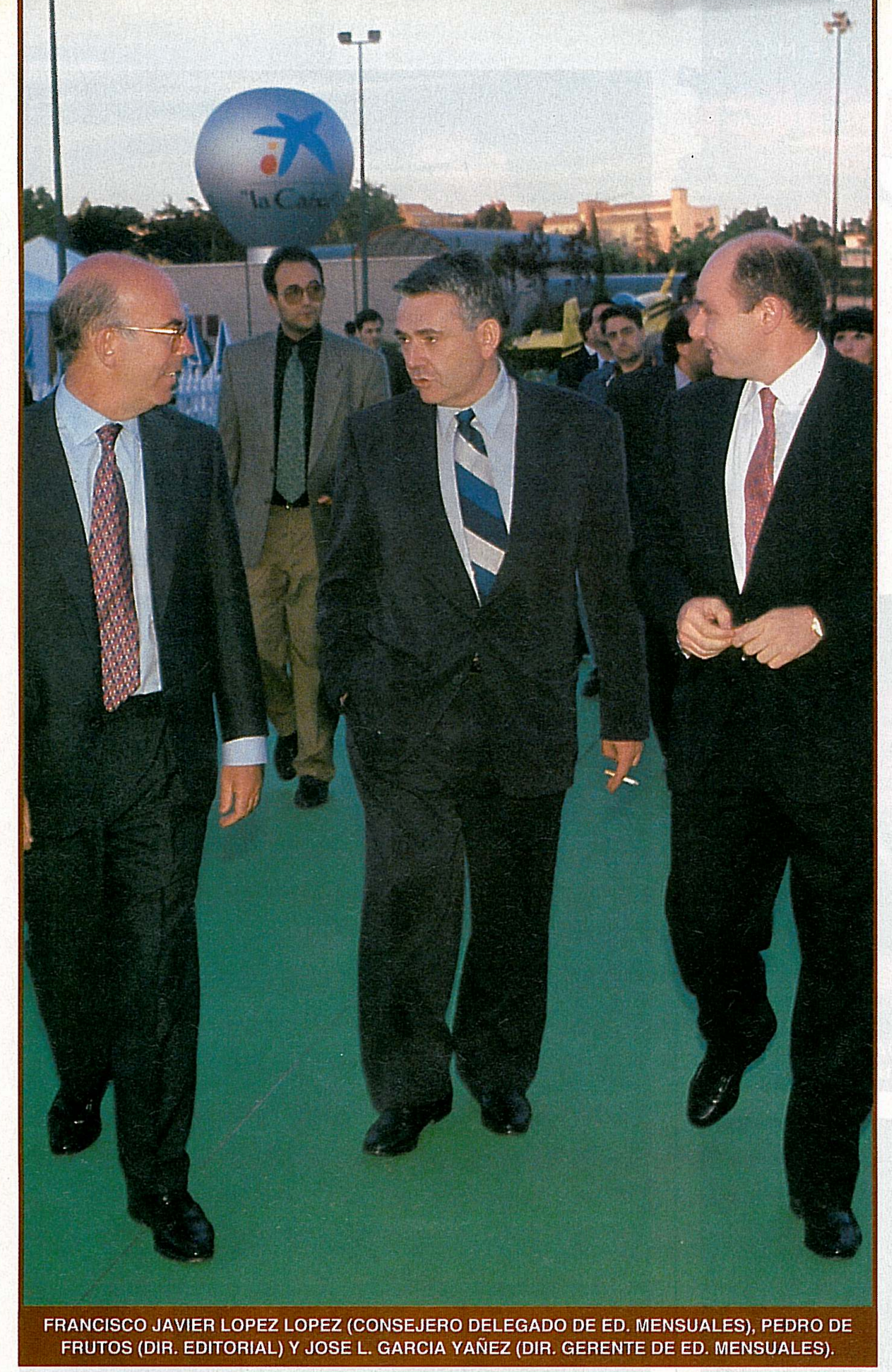
No era un lunes cualquiera. El 25 de Abril fue un día importante para todos los que hacemos la revista. El motivo era doble. Por una parte, cumplíamos dos años de cita ineludible con nuestros lectores y, además, celebrábamos también la segunda entrega de los premios SUPER del 93.

Acabábamos de cerrar el número pasado, y esa mañana sólo ocupaba nuestra atención el *modelito* que íbamos a ponernos por la noche, el color de la corbata y la cara de las compañías al comprobar que el premio se lo llevaba la competencia. Pasó el día más lentamente que de costumbre, pero al fin nos encontramos todos a eso de las 7 de la tarde en el Village, un recinto exclusivo del Club de Tenis Chamartín de Madrid acondicionado para el evento donde se celebraba el Trofeo Grupo Zeta. Os podéis imaginar el ambientazo que había en todo el Club. Hay pocas cosas que a estas alturas puedan sorprendernos, pero vernos a todos disfrazados de *pingüinos* es una de ellas. La corbata de **Némesis**, la camisa de palmero de **R. Dreamer**, el chaleco de gangster de **Mayerick**, los zapatos de **De Lucar**, la chaqueta color zumo de albaricoque de **The Elf**, los enormes pantalones de **The Scope**, la camisa apretada de **Skywalker** o la colonia de **Iturrioz**. Vamos, parecía más un desfile de moda que una entrega de premios. Como todo buen anfitrión, nuestro *dire* **Pedro de Frutos**, esa persona que siempre está disponible excepto cuando le pides un aumento de sueldo, se encargaba de recibir y saludar a todos los que iban llegando. Nuestro compañero **Carlos Yuste**, gracias a su verborrea en lengua inglesa, se encargó de atender a las personas que llegaron



JOSE LUIS SANZ (MEGA SEGA), MARCOS GARCIA, RAUL MONTON (SEGA), CAROLINA MORENO (SEGA) Y JOSE LUIS DEL CARPIO EN UNA ANIMADA CONVERSACION ANTES DE LA FIESTA.

LA NOCHE MAS MAGICA DE SUPER JUEGOS


FRANCISCO JAVIER LOPEZ LOPEZ (CONSEJERO DELEGADO DE ED. MENSUALES), PEDRO DE FRUTOS (DIR. EDITORIAL) Y JOSE L. GARCIA YAÑEZ (DIR. GERENTE DE ED. MENSUALES).


MARCOS GARCIA ENTREGA UN PREMIO A RAFA MARTINEZ (NINTENDO).

allende nuestras fronteras. Cuando estuvimos todos, entramos por fin en la carpa. Fue entonces cuando se inició el juego sorpresa, llamado CANAPE ATTACK. Después de una dura lucha, los ganadores del concurso fueron, con 5 canapés de ventaja sobre los siguientes clasificados, **Juanjo** y **Rafa** de **Nintendo**, que demostraron ser tan rápidos con sus manos como vendiendo sus juegos. Mención honorífica para **Carolina**, **Enrique** y **Raúl** de **Sega**, que gracias al tesón de este último alcanzaron el segundo puesto. La redacción de **SUPER JUEGOS** tuvo que conformarse con la medalla de bronce, aunque aún se sospecha que los extraños bultos de la chaqueta de **De Lucar** no eran precisamente pañuelos. Los chicos de **SU-**


TONI, R. DREAMER, ALONSO, MAYERICK, COLMAN, DE LUCAR, NEMESIS, THE SCOPE Y J. ITURRIOZ OFRECIENDO ESPECTACULO.


YA ES PRIMAVERA EN EL CORTE INGLES. NEMESIS, MAYERICK Y CARLOS YUSTE BUSCANDO LA PASARELA CIBELES.

PER PC, capitaneados por **Luis**, **Toni** y el voraz **Alonso**, demostraron que la sapiencia informática no es directamente proporcional al potencial digestivo.
Después de las presentaciones de rigor, comenzó su actuación **Pepe Carrol**. Aún resuena el eco de las risas de los presentes gracias a la magistral actuación del humorista-mago. La anécdota la puso un extraño y etílico visitante (se desconoce su procedencia), que entre trago y trago trataba de poner en evidencia a **Carrol**. El resultado del combate dialéctico fue rotundo (37-0) a favor del mago, lo que provocó la retirada de tan infame personaje.
Con agujetas en las mandíbulas después de tanta carcajada comenzó la entrega de los premios que habían votado los lectores.
Antes de pasar a los premios más codiciados, los de la crítica, **Pepe Carrol** volvió a hacer gala de su talento con unos números realmente mágicos en el que una de sus vícti-


PETER VILLOTA (DIR. GENERAL DE ACCLAIM EUROPA) HABLANDO CON FRANCISCO PASTOR (DIR. GENERAL DE SEGA ESPAÑA).


J. LUIS GARCIA YAÑEZ, BENITO MATEOS (DIR. PUBLICIDAD DE VIAJAR) Y ESCARLATA LONCAN (DIR. DE MARKETING DE NINTENDO ESPAÑA).


PEPE CARROL EN UN MOMENTO DE SU GENIAL ACTUACION REPLETA DE HUMOR, FANTASIA Y NUMEROS MAGICOS.


PEDRO DE FRUTOS JUNTO CON EL GRAN TRIUNFADOR DE LA NOCHE, JAMES AMSTRONG (DIR. GENERAL DE COLUMBIA TRISTAR).


J. MARTINEZ (DIR. GRAL. BUENAVISTA) Y A. BAGNEY (DIR. GRAL. NINTENDO ESPAÑA).


ASHOK CHUGANI (PRESIDENTE DE SPACO) CONVERSANDO CON ANDREW BAGNEY.

LOS GANADORES



SIN DUDA, LA FOTO MAS ESPERADA DE LA FIESTA. EN ELLA TODOS LOS GALARDONADOS POSAN ORGULLOSOS MOSTRANDO LOS TROFEOS QUE TANTO LOS LECTORES DE SUPER JUEGOS COMO LA CRITICA DE LA REVISTA OTORGARON. ESPEREMOS QUE EL AÑO QUE VIENE NOS VOLVAMOS A ENCONTRAR TODOS DE NUEVO.



FERNANDO NAVARRO (DIR. DE VENTAS DE ARCADIA) DIALOGANDO CON MARIO MARTINEZ MOMPEAN (DIR. GENERAL DE SYSTEM 4).

mas fue **Colman,** el barbudo compañero de la revista. Más que reírnos, en esta ocasión lo que hizo fue dejarnos con la boca abierta. A todos excepto a **Sofía Amar**, **Tino de la Torre** y **Alan Welsman** de **Sony** que la tenían abierta desde hace mucho más tiempo, pero porque no dejaban de comer. Al aproximarse el momento de la verdad, el jolgorio se transformó en un rictus de seriedad. La satisfacción de unos y la incredulidad de otros cerró un acto que nos dejó a todos con un gran sabor de boca (en especial a **Ernesto del Valle** de **Spaco,** que al parecer llevaba una petaca de arroz, oculta debajo de la corbata, procedente de un restaurante). La fiesta no acabó, sino que continuó en un divertido local de la noche madrileña. Por cierto, ¿seguirán **Angel** y **Beatriz** de **Arcadia** aún en el pub convenciendo al dueño para que coloque una consola con sus juegos en el mostrador?

J.L. DEL CARPIO



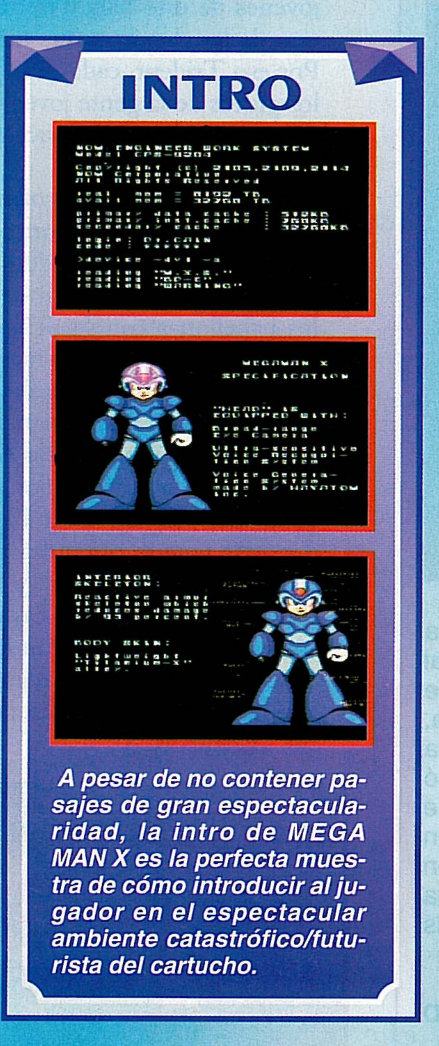
MEGA MAN X

JAPON

CAPCOM



OPTION SCREEN

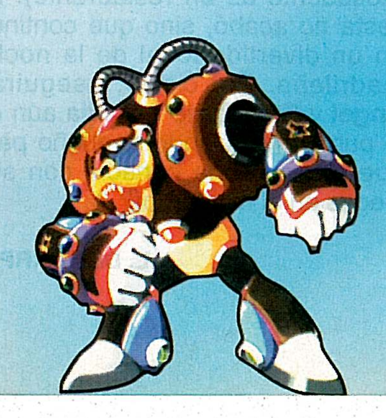


INTRO

A pesar de no contener pasajes de gran espectacularidad, la intro de MEGA MAN X es la perfecta muestra de cómo introducir al jugador en el espectacular ambiente catastrófico/futurista del cartucho.

Los inicios del singular héroe de **Capcom** se remontan nueve años atrás en Japón. El más sobresaliente alumno del Doctor Light, un androide llamado Mega Man, está a punto de concluir su formación para ponerse al servicio de la humanidad. Lo que no sabe nuestro amigo es que pronto se convertirá en el protagonista de una saga de juegos para todos los formatos de consolas de **Nintendo**.

La Navidad del pasado año fue testigo de la puesta en escena del esperado cartucho de **Capcom** con 12 megas, aunque todos hubiéramos llorado de alegría si esta cifra hubiese alcanzado los 16. Este juego respetaba fielmente la maravillosa filosofía MEGA MAN, haciendo gala discretamente del máximo de posibilidades que brindaba el cerebro de la bestia. El resultado final pone de manifiesto el espléndido momento de forma en que se encuentra **Capcom**, rescatando la magia del modelo original y recreándose en la potencia audiovisual de la ***Super Nintendo***. **MEGA MAN X** regala a nuestros ojos un personaje de excelente creación técnica, gran colorido y mejor animación. Observar el movimiento del androide es una auténtica delicia. En esta ocasión la compañía japonesa ha echado el resto con

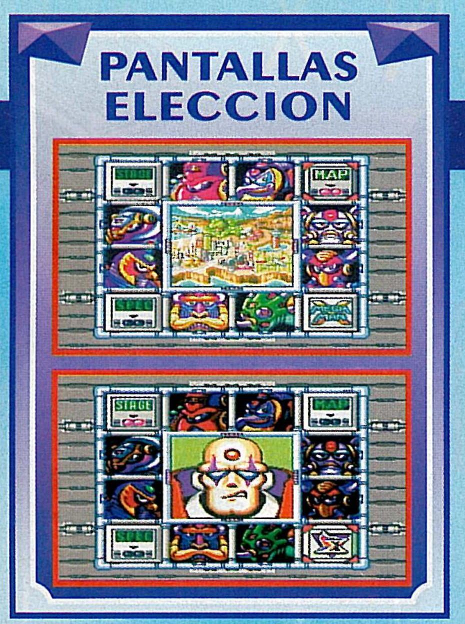


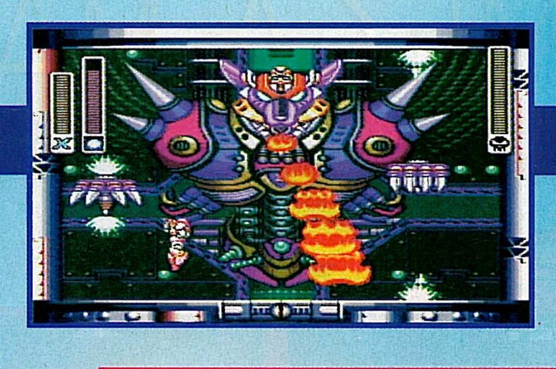
MENU MEGA MAN

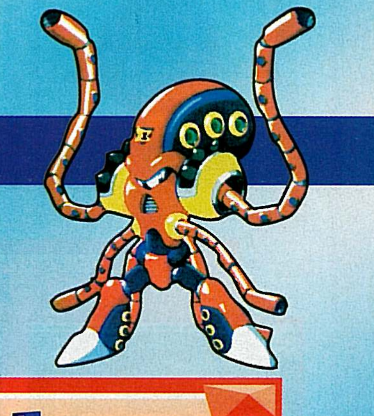


Pulsando START accederemos al completo menú de este juego, donde visualizaremos las armas disponibles, medidores de energía, depósitos vitales del protagonista y número de vidas.

PANTALLAS ELECCION



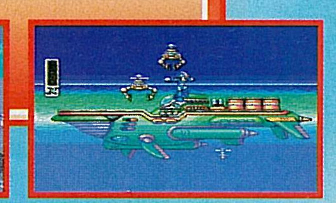


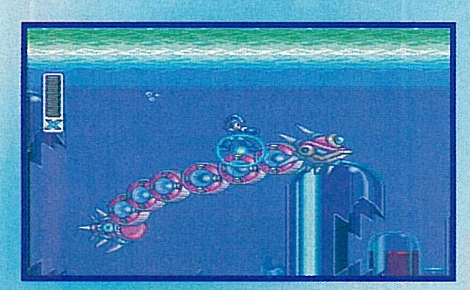


FASE 1









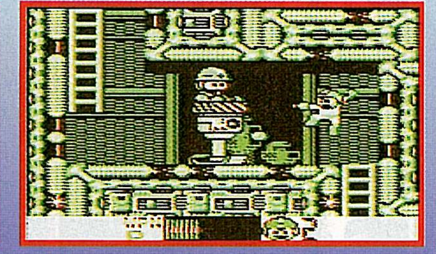


FASE 2



LA SAGA MEGA MAN





El incombustible MEGA MAN ha cumplido nueve años. Capítulo tras capítulo los programadores de Capcom han demostrado sus maravillosas cualidades. Aquí os mostramos la lista de todos los lanzamientos en Estados Unidos del genial androide.

1987: Mega Man (NES)
1989: Mega Man 2 (NES)
1990: Mega Man 3 (NES)
1991: Mega Man 4 (NES)
Mega Man: Dr. Willy's Revenge (Game Boy)
1992: Mega Man 2 (Game Boy)
1993: Mega Man 3 (Game Boy)
Mega Man 5 (NES)
1994: Mega Man 4 (Game Boy)
Mega Man 6 (NES)
Mega Man X (SNES)

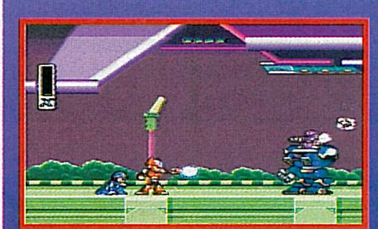
PROLOGO



Nada mejor para sentir la jugabilidad MEGA MAN que un prólogo, donde nuestro androide deberá acabar con las primeras oleadas de Sigma.

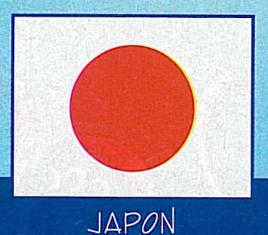


Mención especial para el juego de luces de las farolas, el excelente colorido, la huida de ciudadanos aterrorizados y la calidad de los enemigos.



Al final de la fase encontraremos a nuestro gran amigo Zero y una gran nave espacial de Sigma, que lanzará vehículos contra el protagonista.

SUPER PREVIEWS

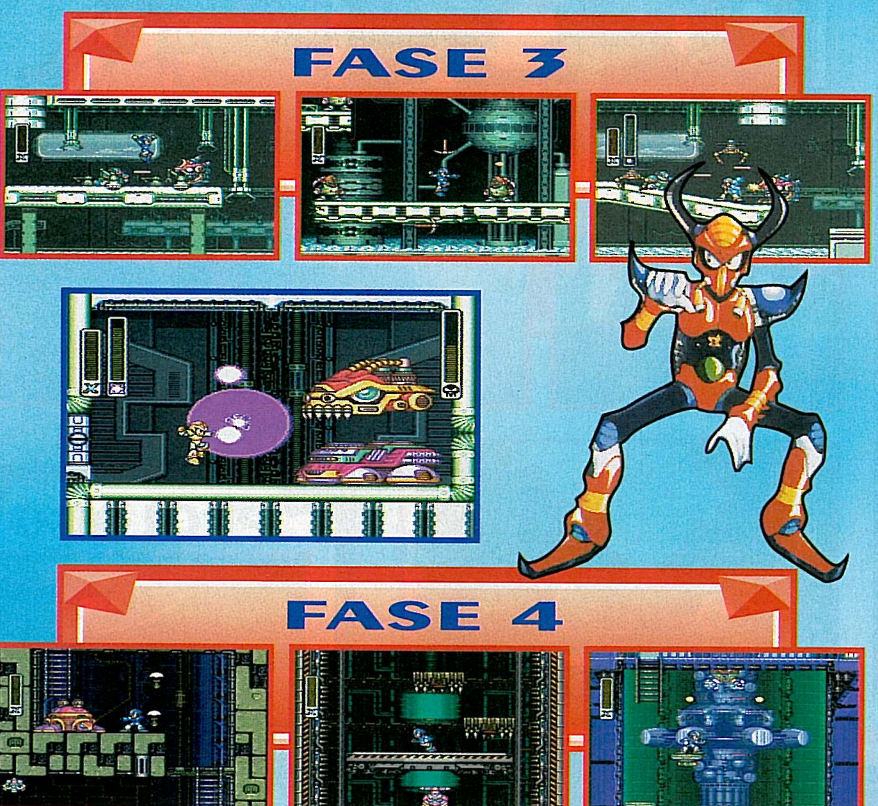


MEGA MAN X

CAPCOM



FASE 3



FASE 4

MEGA MECH



Otra de las grandes novedades de este juego es la inclusión de Assault Suits que podrán ser controlados por el protagonista, una vez montado sobre ellos. El Fist Power de estos poderosos artefactos es impresionante.

ARMADURAS



Bellos esquemas técnicos de las mejoras ofensivas de Mega Man serán representados en pantalla tras la ejecución del enemigo correspondiente. Junto a los gráficos de la armadura podremos observar el poder del protagonista en plena acción.

diabólicos patrones de ataque, perfectas animaciones y esplendida calidad gráfica de cada uno de los ocho enemigos, por no mencionar la alta dificultad que supone acabar con estas poderosas criaturas de épicos nombres: Storm Eagleed, Spark Mandriller, Armour Armarge, Boomer Kuwanger o Burnin'Noumander. Tras acabar con estos seres, estaremos capacitados para introducirnos en el complejo enemigo Sigma, un cuartel general repleto de enemigos que requerirá de nuestra habilidad y de las más brillantes y precisas acciones del protagonista. Otra sorpresa inédita en **MEGA MAN X** es el doble, suave y



FASE 5



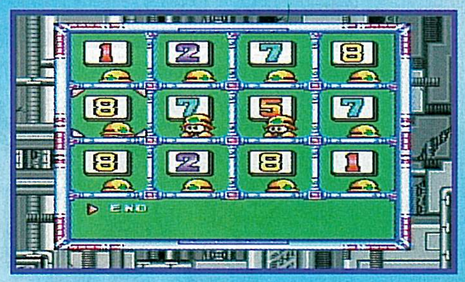


ZERO, TU GRAN AMIGO



En los momentos estelares del juego aparecerá Zero, el nuevo amigo de Mega Man. Su único objetivo es derrotar a Sigma, y no dudará en entregar su vida por la causa.

FASE 6



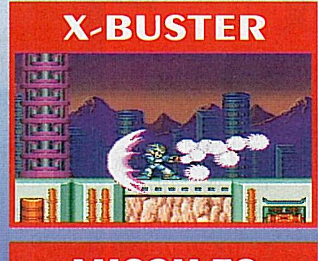


ARMAS Y SUPER ARMAS

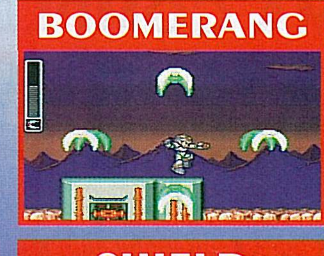
FIRE FRAME



X-BUSTER



BOOMERANG

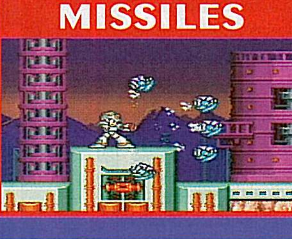


SPARK



Una de las características comunes a toda la saga de MEGA MAN es la apropiación de las armas de los Final Bosses al ser destruidos por nuestro androide. En este caso ocho son las armas a nuestra disposición.

MISSILES



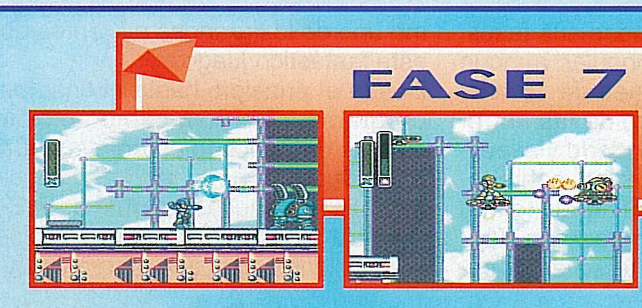
SHIELD

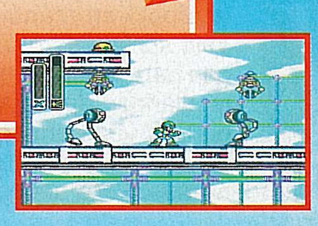


ICE



FASE 7





SUPER PREVIEWS





ENEMIGOS MEGAMAN



L. OCTOPULD



I. PENGUIGO



S. EAGLEED



S. MANDRILLER



A. ARMAGE



B. KUWANGER

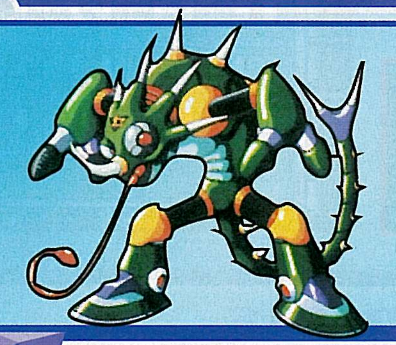


S. CHAMELEON

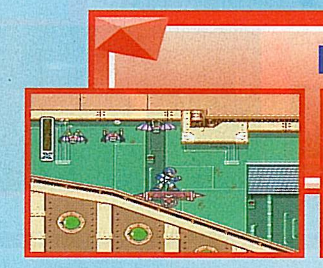


NOUMANDER





FASE 8

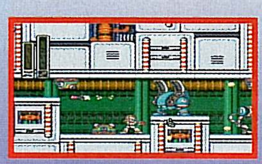






SIGMA COMPLEX







Aquí se encuentra el centro neurálgico, la base de operaciones del comando Sigma. Hasta quince enfrentamientos directos con enemigos de todo tipo y tamaño serán necesarios para dar por concluida la última aventura de nuestro singular protagonista.







continuo scroll de todas sus fases, dejando de lado el popular, aunque impropio en máquinas de 16 bits, *split screen scrolling* de las entregas para 8 bits. El poderío y espectacularidad de las armas, sobre todo una vez conseguido el Helmet Power, alcanza límites espeluznantes. Este aspecto se erige como uno de los grandes alicientes de este fantástico juego.

Desde el principio hasta el final los programadores han sabido incluir cientos de impecables detalles que redondean de forma magistral el sobresaliente resultado global de **MEGA MAN X**: trepidantes fases prólogo para entrar en calor, sorprendentes enemigos intermedios de gran tamaño, potentes armaduras Mega Mech o la aparición estelar de Zero. Todo un derroche de imaginación, fuerza y fantasía que eclosionará en Julio en nuestro país. El mes que viene más.

THE ELF

MODO 7





¿TE ATREVES CON EL MEJOR?

"...es garantía suficiente para disfrutar con toda la emoción del fútbol de alta escuela."
Super Juegos



"Por lo visto hasta el momento parece que la espera ha merecido la pena."
Super OK Consolas

"El mejor fútbol en Super Nintendo."
Hobby Consolas

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

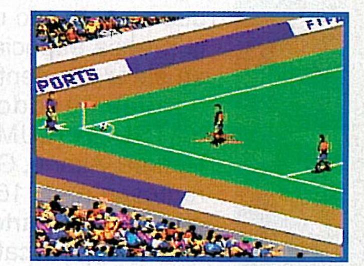
FIFA International Soccer te trae la más completa atmósfera de un partido de fútbol, una increíble jugabilidad y toda la profunda estrategia de lo último en simuladores de fútbol.

Elige tu equipo de entre las 30 selecciones nacionales disponibles y enfréntate hasta con 8 jugadores en una abrumadora liga.

El mejorado EA SPORTS StadiumSound™ con su reproducción de sonido estéreo te sumergerá en la acción en tres dimensiones cuando controles a los jugadores de tu equipo, con los que podrás realizar cualquier truco con el balón, desde chilenas acrobáticas hasta cabezazos en plancha.

La increíble velocidad y la asombrosa acción hacen de FIFA International Soccer el mejor juego de fútbol que hayas visto nunca.

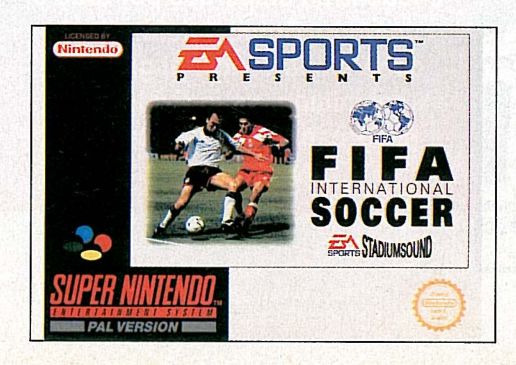






NUEVAS CARACTERISTICAS DE LA VERSION SUPER NINTENDO:

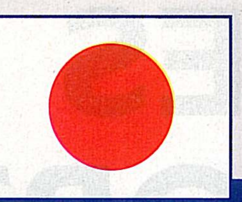
- 5 jugadores pueden jugar simultáneamente con el Super MultiTap de Hudson Soft.
- Medidor de potencia de pases.
- Mejorada versión de EA SPORTS StadiumSound™.
- 30 nuevos cánticos del público.
- Repetición instantánea desde el ángulo inverso.
- Repetición a cámara lenta.
- Galardón al hombre del partido.











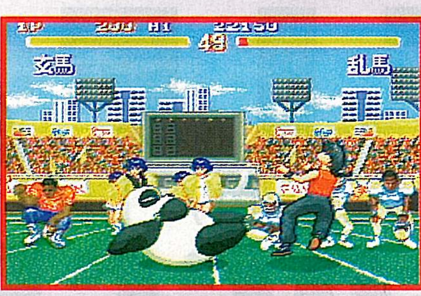
RANMA 1/2 IV

RUMIK SOFT

20 MEGAS





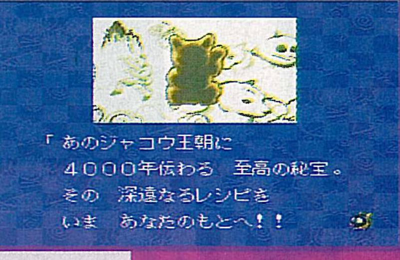






La reina de los Mangas, Rumiko Takahashi, sigue arrasando en Japón y en el resto del mundo civilizado. A los pocos meses de la aparición de la tercera parte de RANMA 1/2 en ***SNES*** (un excelente R.P.G. que ha causado un gran revuelo en la prensa especializada), y cuando en estos momentos aparece en las tiendas de todo Japón URUSEI YATSURA (LUM) para ***Mega CD***, Ranma, Akane, Genma y los demás regresan a los 16 bits de **Nintendo** en la cuarta parte de la saga. Este *beat'em up* rescata todo el atractivo, el humor y el dinamismo de los anteriores cartuchos.

Rumik Soft, autores de la tercera parte, han creado lo que es a buen seguro el mejor episodio de cuantos han aparecido en ***Super Nintendo***. Por increíble que parezca, estos astutos nipones han logrado unir en 20 explosivos megas la jugabilidad de la primera parte con los gráficos de la segunda (distribuida en Europa bajo el sello de **Ocean**), y nuevos detalles (totalmente inéditos) como la posibilidad de combatir por parejas o la divertida incorporación de fatalities un tanto peculiares. El resultado es un ex-







EN BUSCA DEL MININO SAGRADO

El modo de un jugador, o History Mode, nos introduce en la peligrosa búsqueda del legendario minino sagrado, que nos concederá cualquier deseo que le pidamos. El problema es que para llegar hasta él es necesario enfrentarse con el resto de luchadores, que se encuentran dispersos por todo el mundo. Como colofón final deberemos vencer al guardián del minino, un individuo tan peligroso como hortera en su modo de vestir.









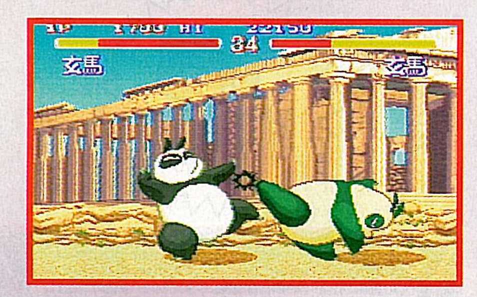


EL MUNDO ESTA LOCO

Algunos de los lugares más famosos del planeta como el Partenón, la Fontana Di Trevi, las cataratas del Niágara o el lago Ness (con monstruo y todo) son el escenario de los desvarios de Kodachi "La Rosa Negra", la vagancia de Genma o los continuos cambios de sexo de Ranma.









plosivo *beat'em up* que, sin exagerar, no tiene nada que envidiar ni a los gráficos, ni a la jugabilidad de joyas de la categoría de STREET FIGHTER 2 TURBO o FATAL FURY 2. La animación de los personajes es perfecta, con nuevas llaves y movimientos de todo tipo, sin olvidar un botón con el que picar al contrario (a la usanza de ART OF FIGHTING).
Y esto no es todo. Además, se han añadido dos personajes inéditos, la oportunidad de cambiar el color de nuestro luchador y un nuevo sistema de magias más sencillo y divertido. **RANMA IV** es la culminación de una maravillosa saga que a buen seguro no defraudará en absoluto tanto a los fans de la señora Takahashi como a los grandes amantes de los *beat'em up* de calidad sublime. Ahora tan sólo nos queda esperar que alguna inteligente compañía occidental se atreva a distribuir el juego en Europa. El éxito lo tienen asegurado.

NEMESIS





TAG MODE

Esta nueva opción, totalmente inédita en las anteriores entregas, permite enfrentarnos por parejas bien contra un amigo o contra la propia máquina teniendo como principal marco un ring de lucha libre. Atención especial merece el público de las gradas.

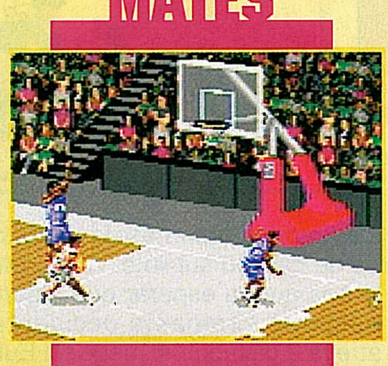


NBA ACTION'94

ESTADOS UNIDOS

SEGA SPORTS

MATES

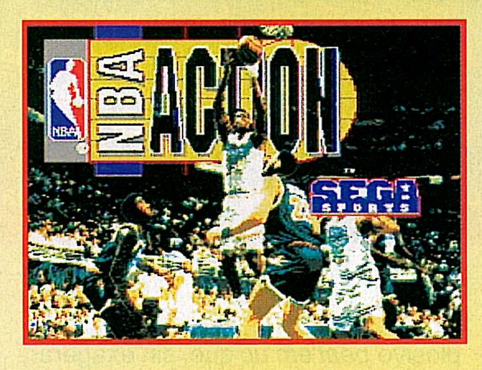














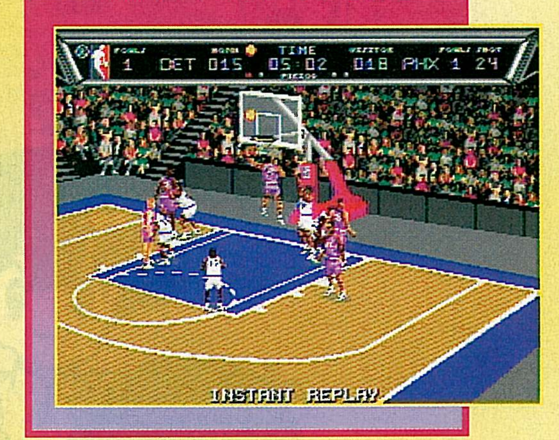
16 MEGAS

En el año del Mundial de Estados Unidos, los simuladores futbolísticos han invadido de una manera apabullante todos los formatos de consolas. Ante esta marabunta balompédica, los únicos programas que han logrado salvar un poco el tipo han sido los de baloncesto. El glorioso NBA JAM, los simuladores NBA SHOWDOWN e HYPERDUNK (en la modalidad de cinco contra cinco), JAMMIT y BARKLEY: SHUT UP AND JAM! (en una versión callejera del basket) han sido los buques insignias de este deporte en 1994. Si exceptuamos los dos primeros títulos, y salvando las debidas distancias entre ambos, el balance en materia de calidad puede calificarse más bien de discreto.

Por estas circunstancias, la llegada de **NBA ACTION** de **Sega Sports** supondrá una agradable sorpresa para los aficionados al género y una excelente oportunidad de disfrutar con un auténtico simulador de baloncesto. La perspectiva empleada es similar a la de aquel programa para ***Mega Drive*** llamado DAVID ROBINSON, es decir, isométrica. Sin embargo, en esta ocasión se ha incorporado una alucinante rotación de campo que nos permitirá gozar de una excelente visión de juego en todo momento. Especialmente

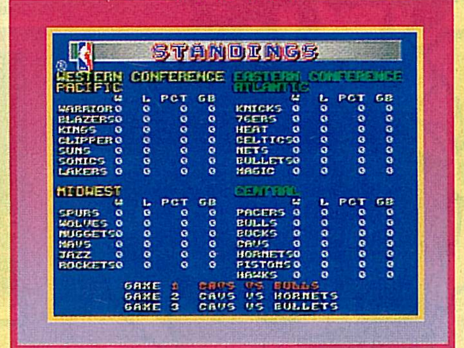


REPETICION





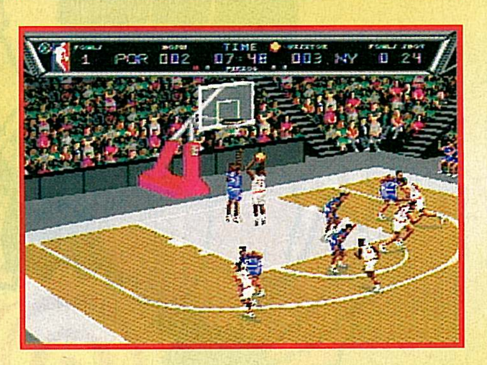
LIGA

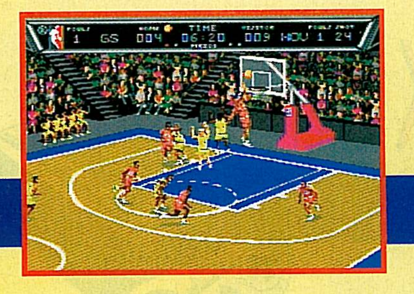


PACIFIC	W	L	PCT	GB	ATLANTIC	W	L	PCT	GB
WARRIOR	0	0	0	0	KNICKS	0	0	0	0
BLAZERS	0	0	0	0	76ERS	0	0	0	0
KINGS	0	0	0	0	HEAT	0	0	0	0
CLIPPER	0	0	0	0	CELTICS	0	0	0	0
SUNS	0	0	0	0	NETS	0	0	0	0
SONICS	0	0	0	0	BULLETS	0	0	0	0
LAKERS	0	0	0	0	MAGIC	0	0	0	0

MIDWEST	W	L	PCT	GB	CENTRAL	W	L	PCT	GB
SPURS	0	0	0	0	PACERS	0	0	0	0
WOLVES	0	0	0	0	BULLS	0	0	0	0
NUGGETS	0	0	0	0	BUCKS	0	0	0	0
MAVS	0	0	0	0	CAVS	0	0	0	0
JAZZ	0	0	0	0	HORNETS	0	0	0	0
ROCKETS	0	0	0	0	PISTONS	0	0	0	0
					HAWKS	0	0	0	0

GAME 1 CAVS VS BULLS
GAME 2 CAVS VS HORNETS
GAME 3 CAVS VS BULLETS

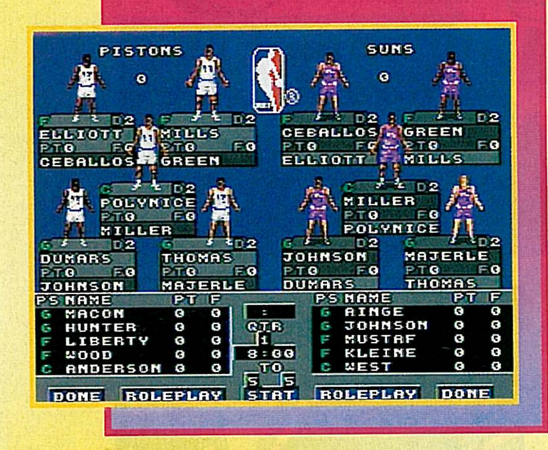








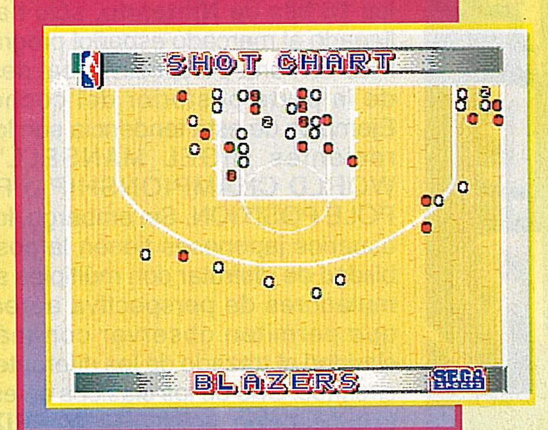
EQUIPOS



TIROS LIBRES



ANOTACIONES



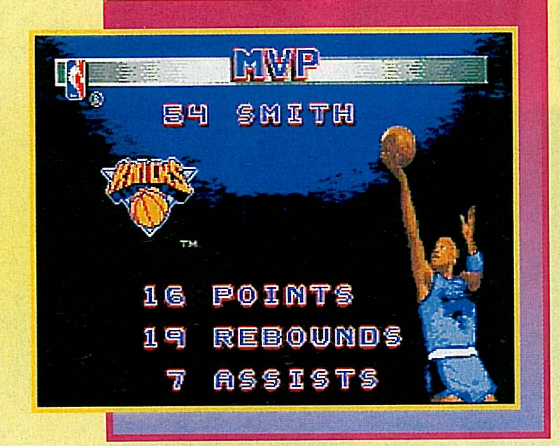


brillantes resultan los movimientos de los jugadores con una animación muy realista y llena de interesantes detalles como los espectaculares mates, entradas a canasta o tiros en suspensión. Pero lo que sin duda llama poderosamente la atención en este programa es la oportunidad de disfrutar con cinco jugadores simultáneos conectando el *Multitap* de **Sega.**

Los equipos que participan en **NBA ACTION** son las 27 franquicias oficiales de la liga profesional norteamericana y 3 combinados de estrellas (All Star, Legends y Heroes). Pippen, Ewing, Price, Thomas, Mullin, O´Neall y el resto de estrellas sagradas se disputarán el preciado anillo de campeones de la NBA en una liga regular o en un apasionante play off entre conferencias. Estadísticas completas, repeticiones, voces digitalizadas, esquemas finales con los lugares de anotación y otras interesantes y variadas opciones completan uno de los títulos más importantes y esperados de la presente campaña.



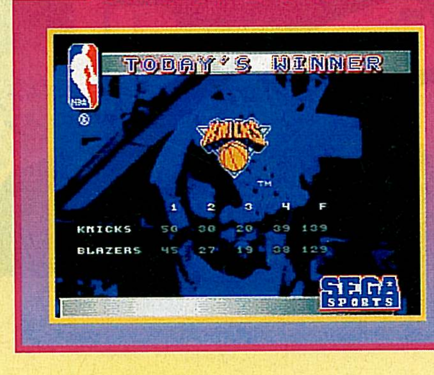
MVP



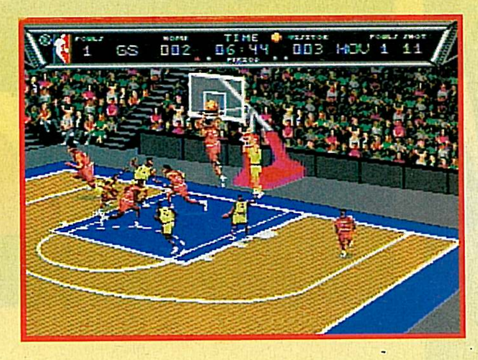
OPCIONES



GANADORES







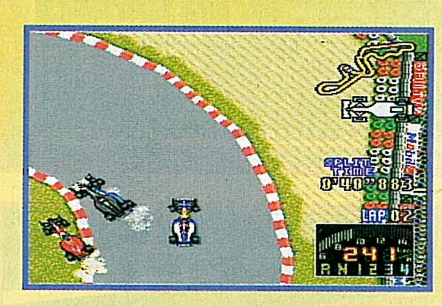


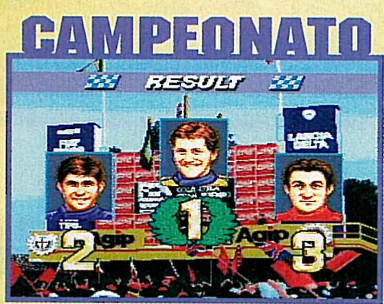


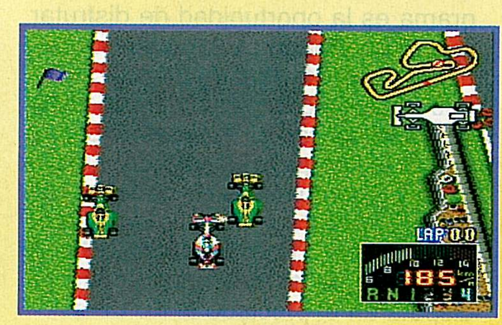
F1 GRAND PRIX III



Entre los numerosos cartuchos de Fórmula 1 existentes para los 16 bits de **Nintendo**, sólo han llegado al mercado español programas con una perspectiva real desde la parte posterior del coche. Ejemplos de esta tendencia son los recientes NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP o F1 POLE POSITION. Sin embargo, los usuarios japoneses tienen la posibilidad de disfrutar con múltiples simuladores de perspectiva aérea, que permiten observar con más claridad el trazado de los diferentes circuitos. Uno de los clásicos en esta concepción es **F1 GRAND PRIX**, cuya tercera entrega hace posible vivir toda la pasión del Gran Circo. Para ello cuenta con la posibilidad de crear pilotos y coches a gusto del usuario, gracias a una amplia variedad de características técnicas. Los 16 megas del simulador permiten una rapidez endiablada, y especialmente una presentación que merece un puesto de honor en el mundo de los videojuegos. Todo ello debe servir para que los distribuidores españoles para 16 bits se decidan a comercializar cartuchos de Fórmula 1 que incluyan esta perspectiva aérea, aunque por el momento sólo está disponible para ***Game Boy*** (THE SPIRIT OF F1) y ***Neo Geo*** (THRASH RALLY).



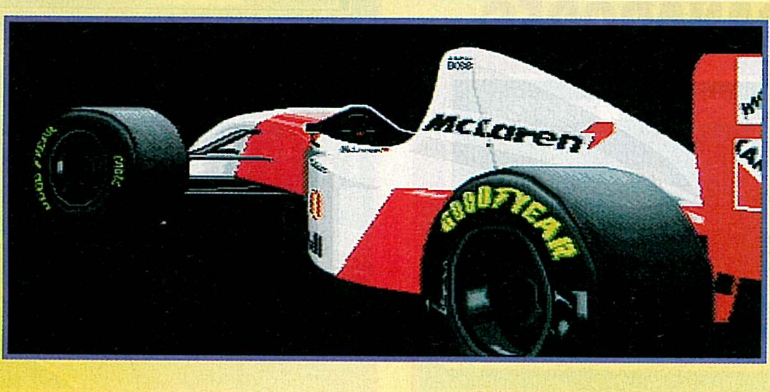






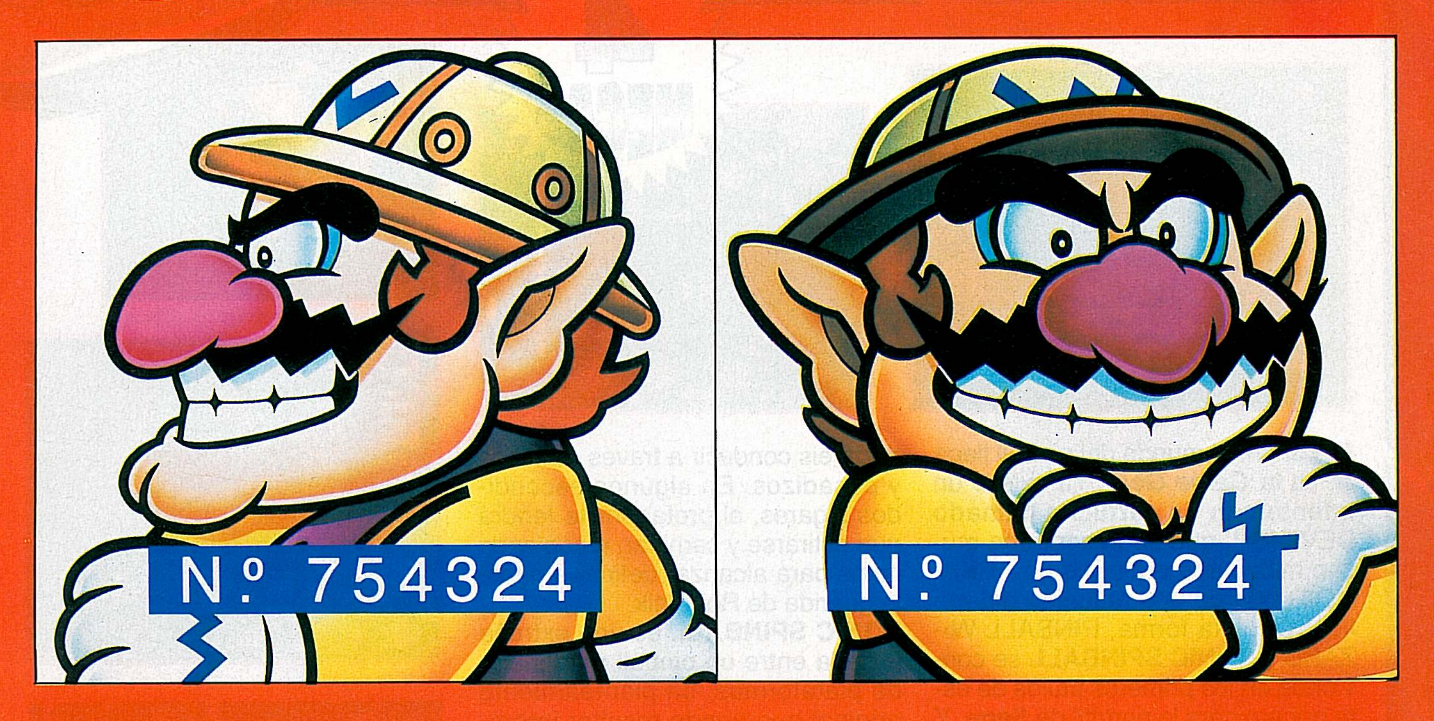








SE BUSCA



ES CONOCIDO POR "WARIO"

•

GRANDE, GORDO Y FEO

•

TIENDE A CAMBIAR DE ASPECTO

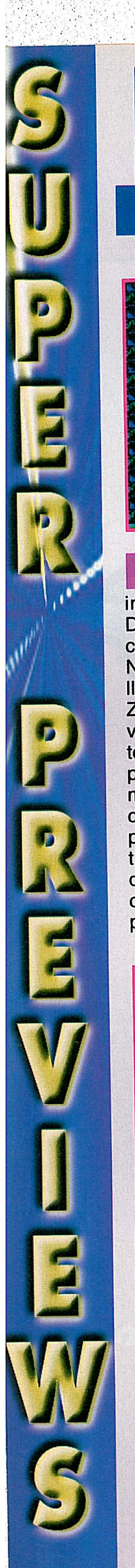
•

Y SOBRE TODO ES MALO,

MUY MALO

Tiene una única obsesión:
fastidiar a Mario
y convertirse en el protagonista de todos los vídeo juegos.



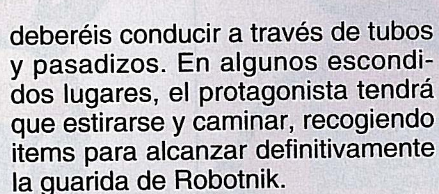




SONIC SPINBALL

4 MEGAS





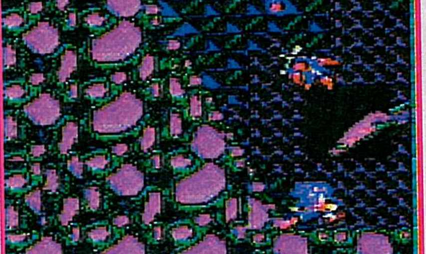


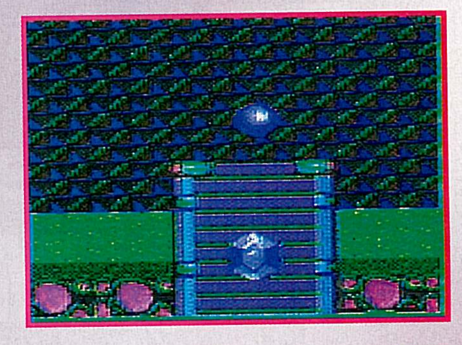
Por fin, el mundo del pinball llega a la ***Game Gear***. Ya existió un intento con un cartucho llamado DEVILISH, que se encontraba mucho más cerca del estilo de ARKANOID que de una máquina del millón. De esta forma, PINBALL WIZARD y **SONIC SPINBALL** se convierten en los primeros títulos de este género para la portátil de **Sega.** Y próximamente se espera el lanzamiento de PINBALL WIZARD, cuyo comentario podéis encontrar en las páginas de este número. Esta aventura de Sonic vio la luz el año pasado en ***Mega Drive***. Nuestro simpático amigo utilizará sus habilidades para convertirse en una bola que deberéis conducir a través de tubos y pasadizos. En algunos escondidos lugares, el protagonista tendrá que estirarse y caminar, recogiendo items para alcanzar definitivamente la guarida de Robotnik.

SONIC SPINBALL es una extraña mezcla entre un pinball y un juego de plataformas, un planteamiento original que puede resultar interesante. Los únicos cambios dignos de mención con respecto a la versión para 16 bits están en función a las diferencias técnicas existentes entre ambas consolas.







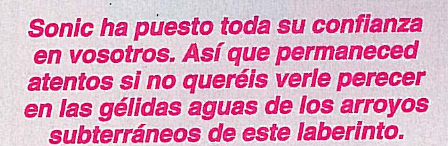




SEMAFORO







Sonic ha puesto toda su confianza en vosotros. Así que permaneced atentos si no queréis verle perecer en las gélidas aguas de los arroyos subterráneos de este laberinto.

¡ARRIBA!



SI LE ENCUENTRAS PODRAS SER

EL MAS MALO

Si siempre has querido ser malo y nunca te han dejado, ahora tienes la oportunidad con el mejor juego de plataformas hasta ahora conocido: Wario Land. Con él podrás ser el más malo, pero eso sí, no te salgas de los límites de la pantalla de tu Gameboy.

¡No sabes lo que te espera! Más de 40 niveles, pasillos secretos y rutas alternativas.

Además, y para que quede constancia de lo malo que vas a ser, tienes una batería autónoma para grabar el desarrollo de tu partida.

Ahora que puedes, sé malo. Muy malo.





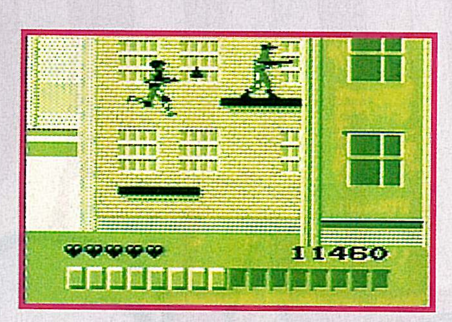
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



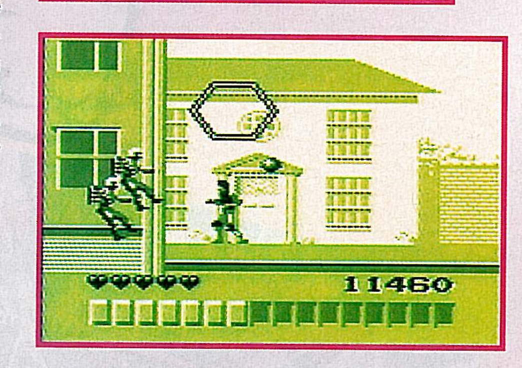
THE LAWNMOWER MAN

GRAN BRETAÑA

SALES CURVE







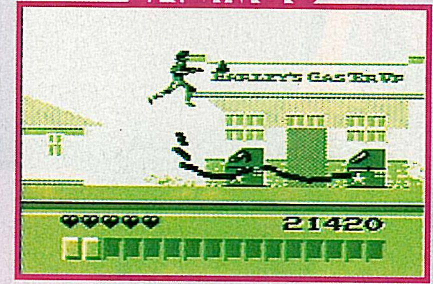
La realidad virtual vive una época en la que el silencio de los que saben y las desproporcionadas palabras de los que no tienen ni idea confunden a la opinión pública. **THE LAWNMOWER MAN** es la versión lúdica de la película del mismo nombre que se sirvió de este desconocimiento general para ganarse un éxito de taquilla totalmente inmerecido.

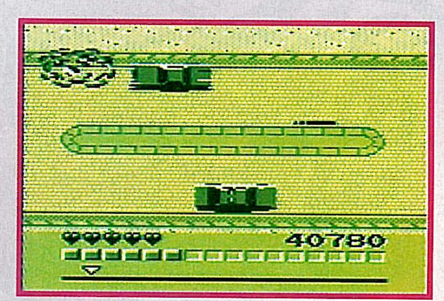
Con un argumento tan fantástico como el filme *Los invasores de Marte*, en **THE LAWNMOWER MAN** debemos superar las más originales pruebas jamás observadas en ***Game Boy*** con el objetivo de acabar con Jobe, un deficiente mental que con la ayuda de la realidad virtual pretende convertirse en el amo del mundo. La encargada de llevar el proyecto a buen puerto ha sido **Sales Curve** (más conocida como **Storm**), que ya nos sorprendió hace algún tiempo con el magnífico y genial RODLAND.

Por lo que hemos podido comprobar, esta versión para ***Game Boy*** mantiene el mismo desarrollo que la adaptación para los 16 bits de **Nintendo**, con las lógicas limitaciones que las características técnicas de la portátil imponen. Aun así, hay determinadas fases del juego que impresionarán a más de uno por sus increíbles efectos.

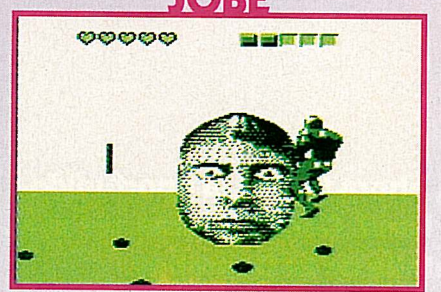
Su lanzamiento se espera para Julio o Agosto y os podemos asegurar que el juego será un auténtico bombazo. Tiempo al tiempo.

ENEMIGO

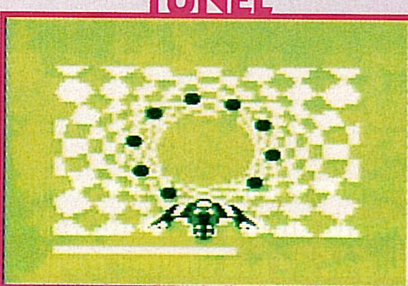




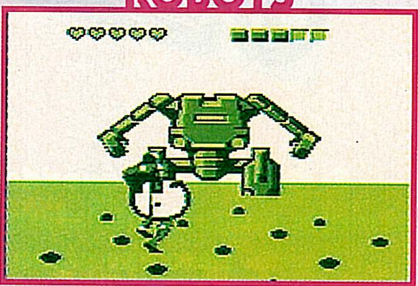
JOBE







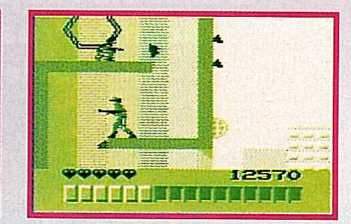
ROBOTS











MEGA 7

DIVERSION MASIVA



La mayor concentración de emociones de la historia de los videojuegos, ya está arrasando en tu tienda: ¡¡MEGA 7!!. En un solo Pack, la Consola más potente en 16 Bits, MEGA DRIVE y 7 juegos legendarios: STREETS OF RAGE, SHINOBI, GOLDEN AXE, SUPER HANG ON, WORLD CUP ITALIA, COLUMNS... y ¡¡SONIC!!. ¡Ahí queda eso!. todo un desparrame de acción, que rompe con todo lo imaginable en videodiversión. Y lo mejor de todo: a un precio que no puedes ni sospechar: ¡¡ Explosivo !!. ¡¡ No puedes quedarte sin tu MEGA 7 !! ¿O es que tienes horchata en las venas?





MEGA DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros









Virgin Games pretende demostrar de nuevo su enorme capacidad para realizar magníficas adaptaciones de las famosas películas de **Disney**.
Tras el espectacular resultado obtenido con ALADDIN en su versión para ***Mega Drive***, no es extraño que las cotas de calidad de **JUNGLE BOOK** sean impresionantes.
La compañía británica ha decidido rescatar del olvido al simpático Mowgli, al gigantesco oso Baloo, a la escurridiza serpiente Kaa y al terrible tigre Shere Khan.
Los sprites y las animaciones de los personajes son fabulosos y alcanzan ese umbral donde la pura realidad se transforma por arte y magia de la inigualable **Virgin** en un torrente de ficción.
Uno de los aspectos más destacados del juego reside en la grandiosidad de los fondos, que cuentan con el colorido propio de las películas **Disney** y unos scrolles tan suaves como espectaculares. Las melodías constituyen minuciosas réplicas de las sintonías aparecidas en los fotogramas del filme. Desde luego, un auténtico lujo al servicio







POBLADO





RUINAS



JUNGLA DE DIA





JUNGLA DE NOCHE











TIERRA ARIDA







SHERE KHAN





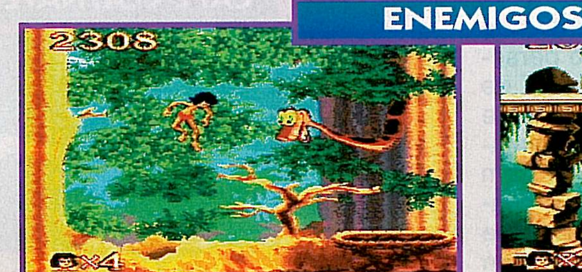
GAME OVER



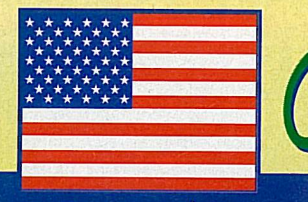
de los amantes al mundo de los dibujos animados.
Aunque la versión definitiva aún no ha sido finalizada, os podemos adelantar que este cartucho dispondrá de once fases en las que recorreremos escenarios tan diversos como junglas, impresionantes cataratas o siniestras ruinas.
En **JUNGLE BOOK** deberemos enfrentarnos con temibles enemigos o balancearnos con ayuda de las lianas al más puro estilo de Tarzán (éste constituye indudablemente uno de los detalles más espectaculares del juego). Estas pruebas sólo podrán ser superadas con el valor y la audacia que siempre han caracterizado al joven Mowgli. Sin embargo, las difiultades se extremarán en determinadas ocasiones hasta límites realmente insospechados.
Desde luego, **JUNGLE BOOK** tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en uno de los grandes lanzamientos de los próximos meses, superando incluso la indiscutible calidad de un título como ALADDIN.
La historia promete un entretenimiento y una diversión a raudales, aunque aún deberemos esperar su aparición en el mercado con cierta tranquilidad.
No obstante, la paciencia se verá recompensada en esta ocasión con un sensacional cartucho.



ENEMIGOS





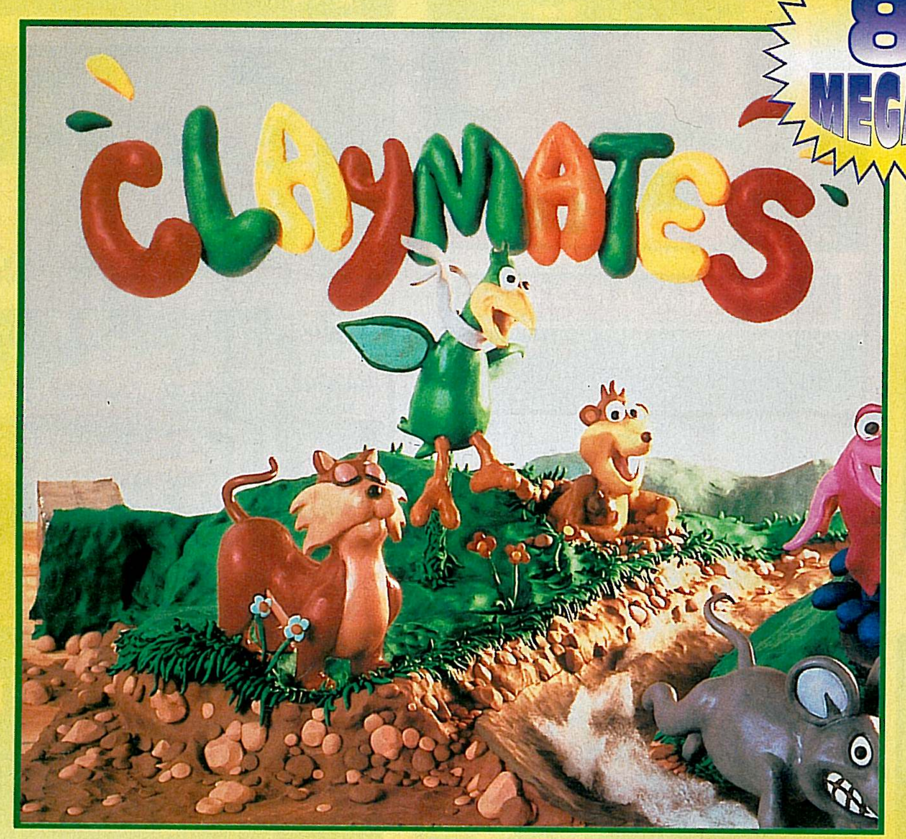


CLAYMATES

ESTADOS UNIDOS

INTERPLAY

8 MEGAS



Interplay creó hace unos meses CLAYFIGHTER, un juego de lucha cuya principal innovación radicaba en que sus personajes eran auténticos muñecos de plastilina. Este grupo norteamericano ha decidido sacar el máximo rendimiento a este filón y ha lanzado un cartucho, denominado **CLAYMATES**, que también dispone de un curioso elenco de protagonistas moldeables. Sin embargo, este nuevo título no es un juego de lucha, ni mucho menos. En este cartucho pondréis a prueba vuestro ingenio y habilidad en dos dispares pruebas: la primera es semejante al desarrollo observado en SONIC o MR. NUTZ; por el contrario, en la segunda tendremos que combinar los distintos elementos aparecidos en la pantalla para acceder al siguiente nivel o sector.

Por si todos estos elementos no fueran suficientes, nuestro personaje (una inmanejable esfera de plastilina) posee la peculiaridad de transformarse en distintos animales dependiendo del tipo de ítem recogido. Cada metamorfosis conlleva unos pros y unos contras que deberemos aprender a utilizar con

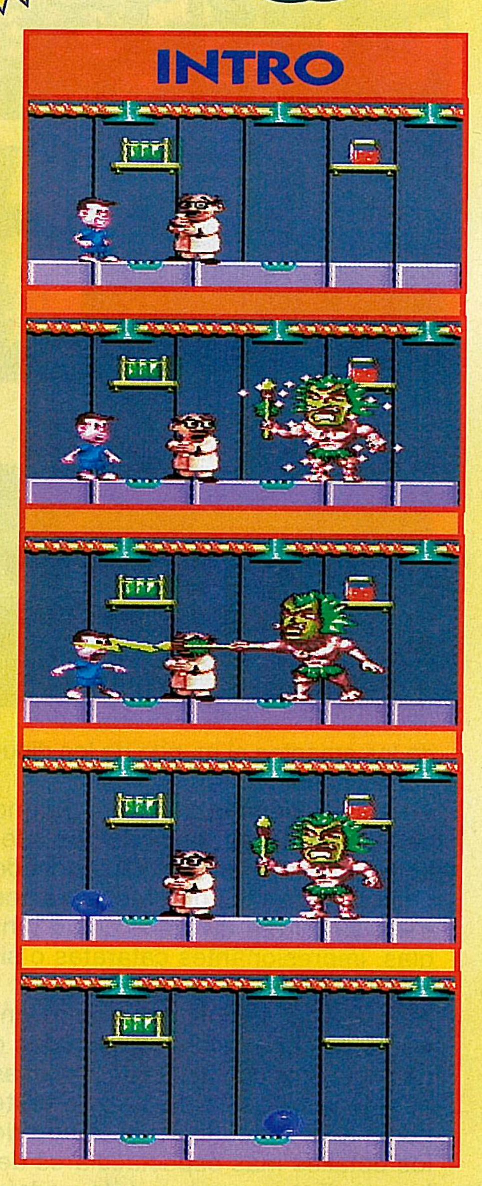
BONUS 1



BONUS 2

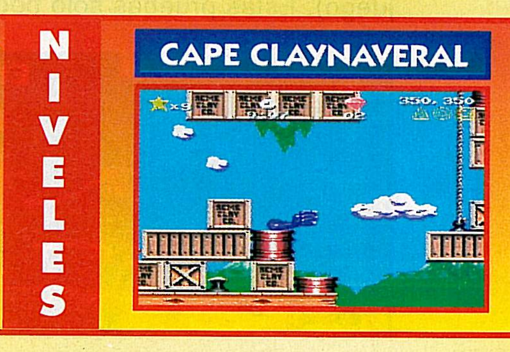


INTRO



NIVELES

CAPE CLAYNAVERAL



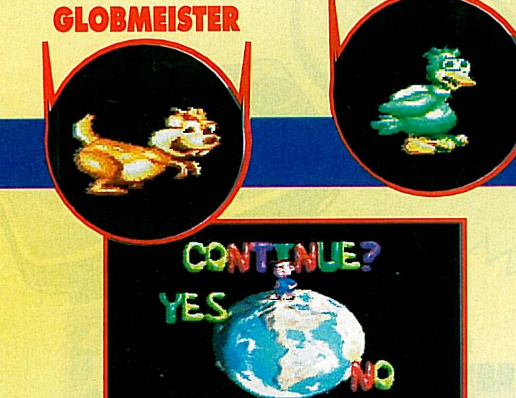
GLOBMEISTER

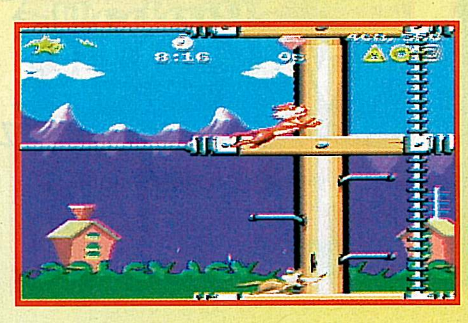
DOH-DOH

MUCKSTER

GOOPY

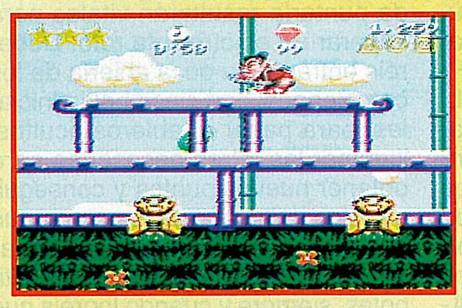
OOZY





ENEMIGO



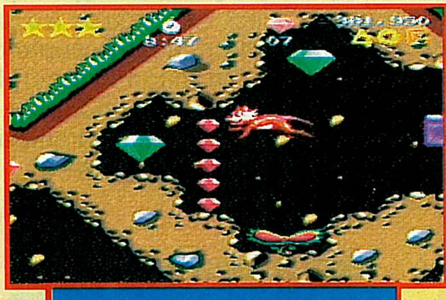


COMIENZO



TRANSPORTADOR





SOLO CLAYBALLS

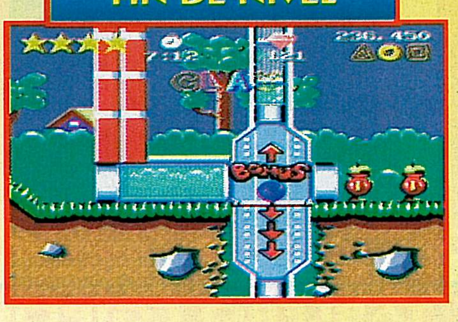


sabiduría. Para que os hagáis una cierta idea, este desarrollo se asemeja bastante al clásico DREAM MASTER de ***NES***, donde el joven protagonista debía convertirse en distintos sujetos para superar los numerosos obstáculos del camino.

Con esta serie **Interplay** pretende consagrarse definitivamente en el mundo de los videojuegos, tras unos comienzos titubeantes que tuvieron su punto de inflexión con el mediocre R.P.M. RACING. A partir de ese momento comenzaron a elaborar títulos que, por su calidad, merecen un puesto de privilegio en la lista de leyendas lúdicas. THE LOST VIKINGS y CLAYFIGHTER constituyen un buen ejemplo de estos aciertos indiscutibles de programación.

En poco tiempo disfrutaremos de **CLAYMATES**, un cartucho que aspira a ser un nuevo clásico de la compañía norteamericana.

FIN DE NIVEL



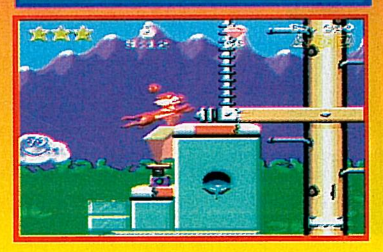
CLAYTON'S YARD



JEREMY'S YARD



MOLDY LANE



STREETS OF CLAY







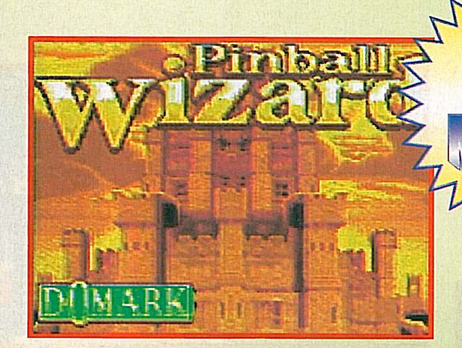
PINBALL WIZARD

REINO UNIDO

DOMARK

2 MEGAS

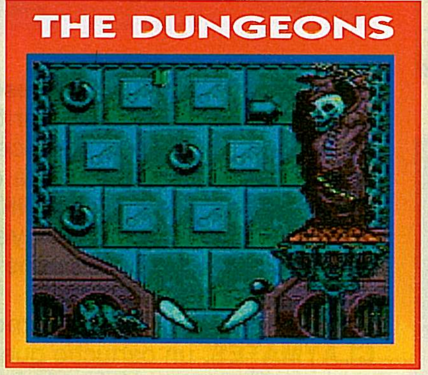




Domark/Tengen ha creado auténticas joyas de la programación como PRINCE OF PERSIA, F1 o MARKO'S MAGIC FOOTBALL. En esta ocasión, la compañía británica nos deleita con un nuevo pinball para la portátil de **Sega**. Los usuarios de ***Mega Drive*** ya tuvieron la oportunidad de divertirse con otros dos magníficos juegos suyos como DRAGON'S FURY y DRAGON'S REVENGE. **PINBALL WIZARD** mantiene el mismo estilo que sus predecesores con un diseño de tableros al más puro estilo de *Dungeons & Dragons*. Un buen control de los mandos y una afinada puntería resultarán vitales para superar un electrizante reto. Deberéis entrar en la boca abierta de los camaleones, con cinco bolas iniciales, para pasar a tableros ocultos, iluminar las letras necesarias para obtener nuevos puntos y conseguir premios indispensables para seguir en la brecha. Este nuevo lanzamiento incluye una opción de multibolas, siempre y cuando logréis que la esfera quede atrapada en las garras situadas en la parte superior del tablero. Un magnífico scroll, una jugabilidad impresionante y una gran calidad gráfica garantizan el éxito de este cartucho.



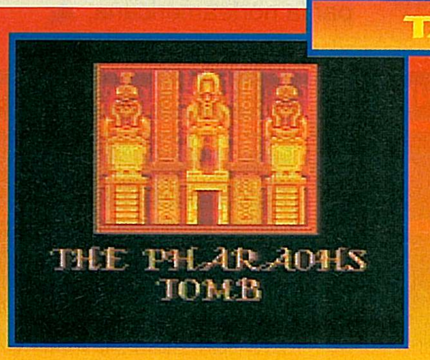
THE DUNGEONS



DRAGON'S LAIR



TABLERO EGIPCIO



Cuando una bola es capturada por la boca de un camaleón, aparece un tablero donde tendréis una buena oportunidad para conseguir bonus. Si lográis partir en dos la esfinge, una momia entorpecerá los movimientos de la bola.



CILINDROS PARA TU BOLIDO.



LAS PILAS PHILIPS NO SABEN PARAR.



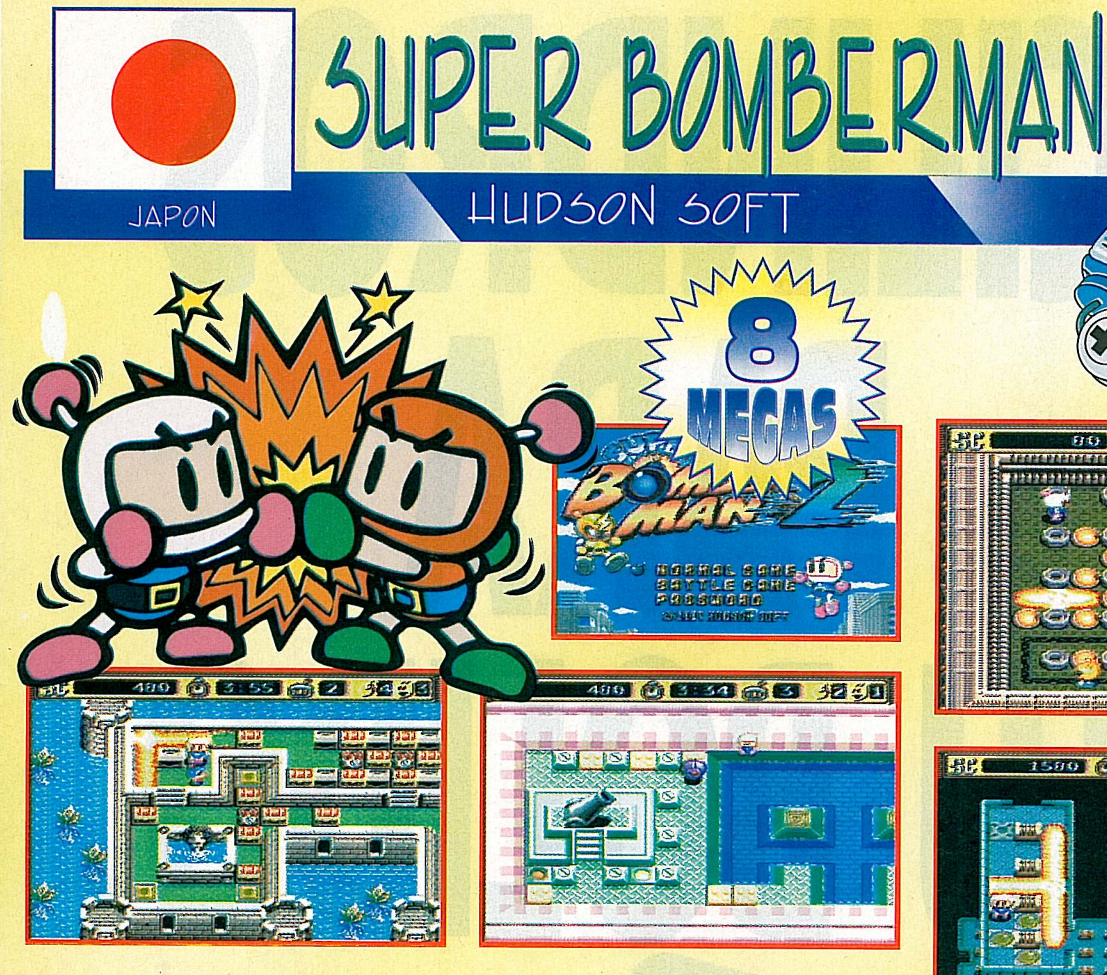
PHILIPS

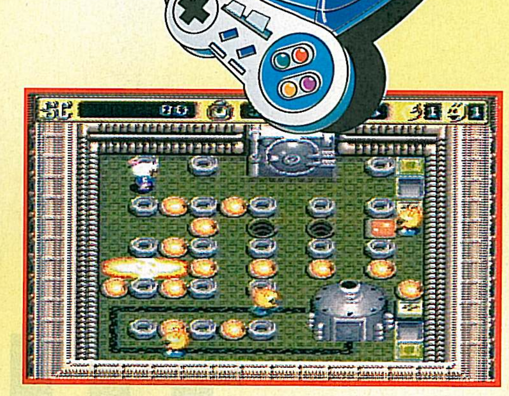


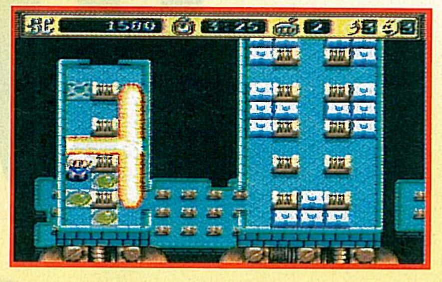
SUPER BOMBERMAN 2

JAPON

HUDSON SOFT





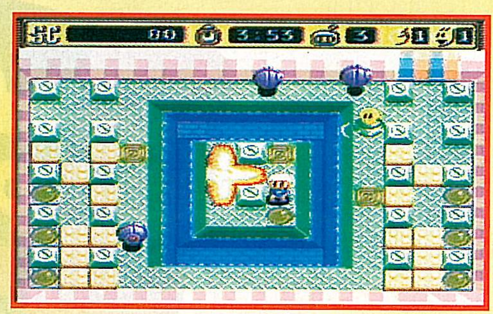


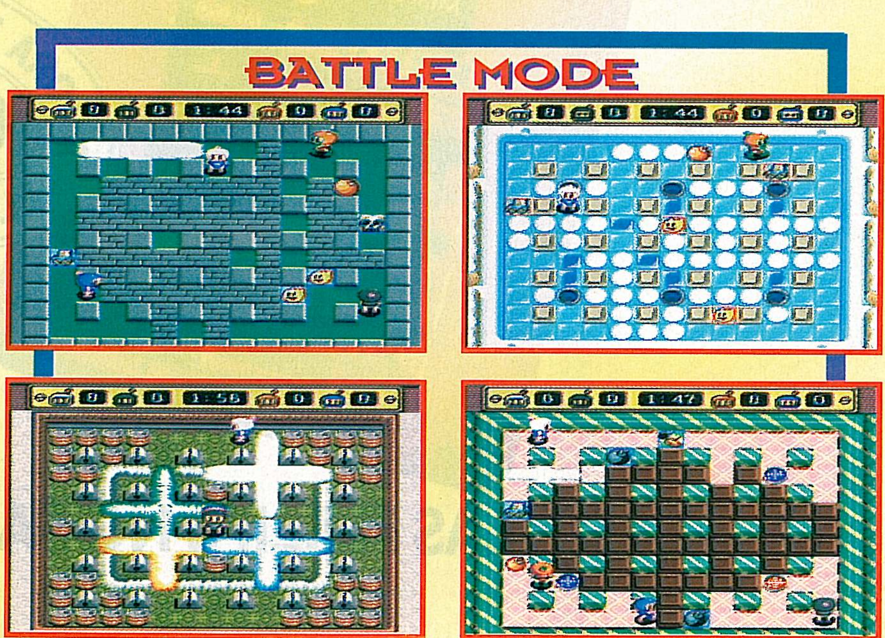
El fenómeno BOMBERMAN lleva mucho tiempo entre nosotros. El insulso objetivo de destrozar a petardazos al compañero es indudablemente uno de los mayores monumentos a la diversión de la historia de los videojuegos.

BOMBERMAN, junto con otros clásicos como TETRIS, PACMAN o SENSIBLE SOCCER, pone a las claras que lo importante al fin y al cabo es la jugabilidad, y que con cartuchos técnicamente normalitos, o incluso más bien mediocres, se pueden pasar horas y horas de diversión ininterrumpida. Es el secreto de los grandes, y muy pocos programas pueden presumir de lograrlo en su plenitud.

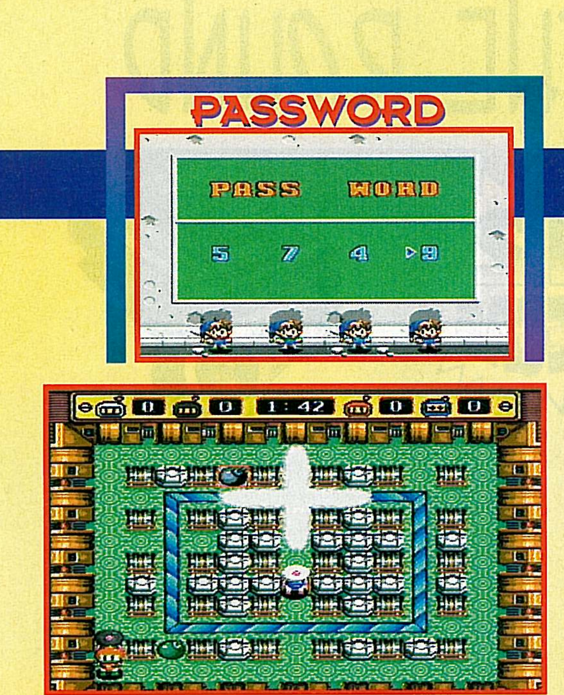
DYNABLASTER, el otro nombre por el que se conoce a la saga, alcanzó su mayor popularidad en los arcades. La posibilidad de jugar varias personas al mismo tiempo y todos contra todos fue lo que realmente redondeó un programa ya de por sí magnífico en su concepción. Para consolas ha habido tres fenomenales conversiones: primero para ***NES***, con un montón de mundos como principal virtud; después para ***Turbografx***, con nada menos que cinco jugadores participando simultáneamente; y hace escasos meses fueron los 16 bits de **Nintendo** los que tuvieron la ocasión de disfrutar con la mejor versión de todas que permitía intervenir a cuatro jugadores a la vez vía *Multitap*.

A pesar del escaso tiempo en circulación del cartucho, **Hudson Soft** ya tiene preparado el relevo generacional. **SUPER BOMBERMAN 2** contiene pocas novedades respecto a su antecesor, pero las suficientes como para mantener ocupados

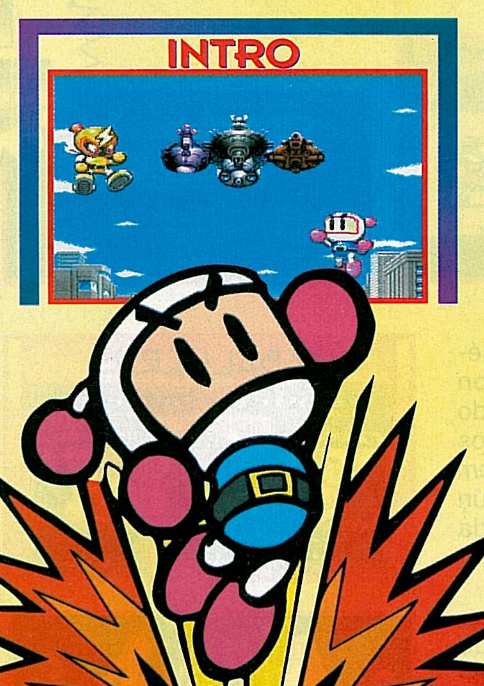




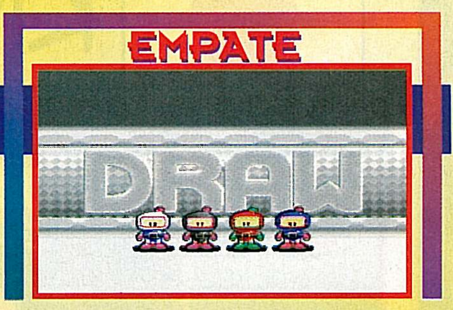
PASSWORD

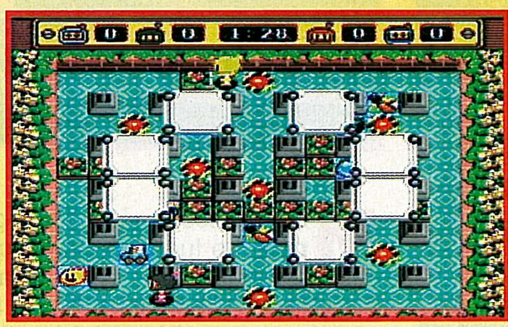


INTRO

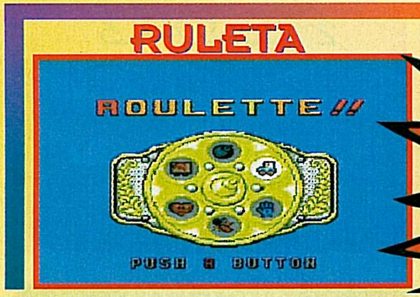


EMPATE





RULETA



JEFES





MARCADOR



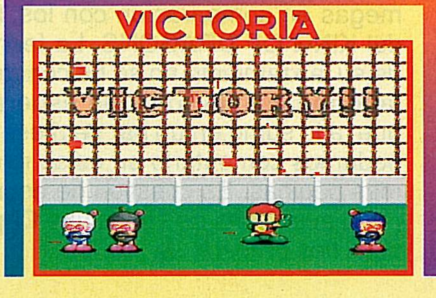


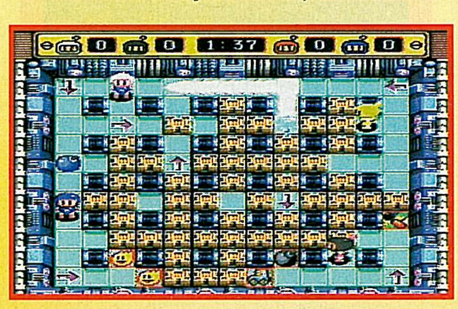


a los fanáticos del simpático protagonista durante un buen periodo de tiempo. Las principales variaciones están en el modo Battle, que permite hasta cuatro jugadores simultáneos. Nuevos items, rediseño general de los mundos, mayor variedad en ataque y defensa, la apasionante posibilidad de aliarse por equipos y muchos detalles aparentemente insignificantes elevan aún más la inmensa jugabilidad originaria. En el modo Story se han incluido nuevas fases, casi todas ellas con scroll y con un promedio de unas dos o tres pantallas como máximo de amplitud horizontal o vertical. A diferencia de la primera parte, y como único punto negro del conjunto, no podrán participar dos jugadores a la vez en este modo. Una mancha ínfima en un cartucho inmaculado. **Hudson Soft** apuesta de nuevo por un clásico y por los cartuchos multiplayers. Esto es una prueba irrefutable de que el *Multitap* no es un periférico más, sino un elemento cada vez más imprescindible para sacarle todo el jugo a nuestra consola.



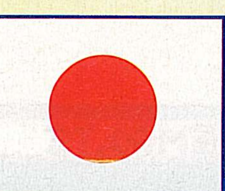
VICTORIA











KNIGHTS OF THE ROUND

JAPON

CAPCOM







Mientras los fanáticos del género de lucha esperan con ansiedad la llegada del anunciado SUPER STREET FIGHTER 2, los aficionados al género del *beat'em up* añoran el lanzamiento de algún otro título cuyo desarrollo pueda compararse al del maravilloso FINAL FIGHT 2.

Dicho título está a punto de aparecer y responde al nombre de **KNIGHTS OF THE ROUND**, un espectacular arcade cuyos orígenes datan del año 1991, cuando su versión coin-op fue lanzada al mercado sin alcanzar el éxito de anteriores producciones.

El juego cuenta con todos los alicientes para convertirse en un gran programa. Su cuidado aspecto gráfico (con mención especial para los valles y praderas que sirven de fondo) y la gran calidad técnica de sus scrolls y animaciones hacen concebir grandes esperanzas a los responsables de la compañía japonesa. Además, el resultado conseguido en comparación con la máquina original de los salones recreativos es más que buena.

Como nota anecdótica, cabe decir que este cartucho posee sólo 12 megas en comparación con los 16 del KING OF DRAGONS. La fecha de su lanzamiento no se ha concretado todavia, pero es de esperar que, a lo sumo en un par de meses, podamos comentarlo en estas mismas páginas. Es cuestión de esperar la avalancha de títulos que **Capcom** nos prepara.



CABALLEROS





INTRO

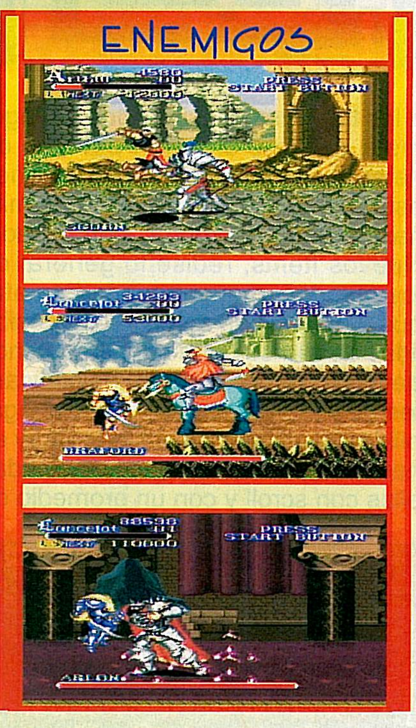


2 JUGADORES





NIVELES



ENEMIGOS

GAMES CLUB

LA MEJOR TIENDA DE VIDEOJUEGOS

presenta

SUPER - MEGA CAMPEONATO

1º PREMIO
PARA SUPERNINTENDO





para Supernintendo y Megadrive

1º PREMIO
PARA MEGADRIVE



Y ADEMAS...

ENTRE LOS PARTICIPANTES SE SORTEARAN



1 Recreativa Profesional NEO-GEO
1 Juego ART OF FIGHTING 2



1 3DO con dos juegos



100 Camisetas exclusivas

BASES:

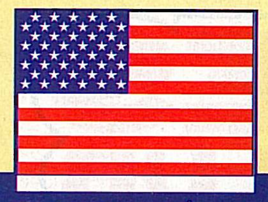
- Para participar realiza el mejor tiempo en un round contra la máquina, con el luchador y en nivel que quieras, de los juegos STREET FIGHTER II de SUPERNINTENDO o STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION de MEGADRIVE.
- Haz una fotografía de la pantalla donde aparezca tu record de tiempo(realizarla desde una distancia de 1 m. aproximadamente encuadrando toda la pantalla, sin flash y con poca luz).
- En caso de empate en el tiempo, el ganador será el que más puntos haya obtenido, si hubiera un nuevo empate los premios se sortearían entre las mejores puntuaciones.
- Entre todos los participantes se sortearán ante Notario el resto de los premios el día 15 de Julio de 1994.
- La lista de ganadores se publicará durante el mes de Agosto, comunicándose el resultado por teléfono a los ganadores.
- La inscripción para el Campeonato es de 1.000 ptas. que deberás enviar en un sobre, junto al cupón de participación adjunto y la fotografía de la pantalla antes del día 10 de Julio de 1.994 por los siguientes medios:
  1. Por correo certificado.
  2. Por cualquier Agencia de Transportes.
  3. Entregándolo en GAMES CLUB directamente.
- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este campeonato.

ATENCION: No tires el resguardo del correo certificado o de la agencia de transportes, aunque no ganes, te vale para obtener un descuento de 1000 pts. en la compra o cambio de tus VIDEOJUEGOS y 1500 para CONSOLAS. (Oferta válida hasta fin de 1994)

BOLETIN DE PARTICIPACION:

GAMES CLUB. ☎ (942) 23 85 18
C/ Floranes, 23 39010 SANTANDER

- Nombre ....
- Apellidos ....
- Dirección ....
- ....
- Localidad ....
- Teléfono ....
- CONSOLA UTILIZADA ....

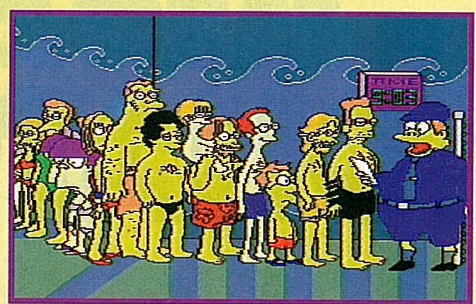


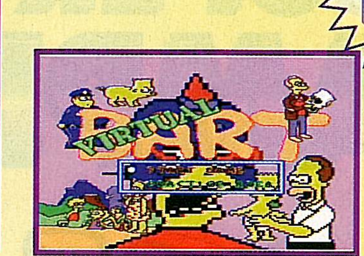
VIRTUAL BART

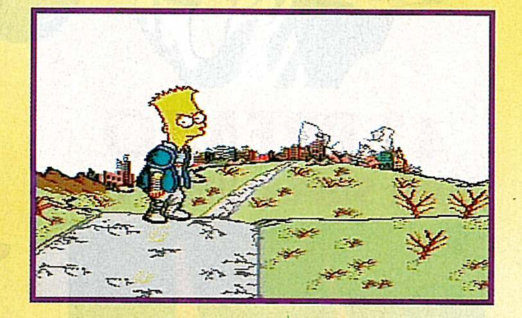
ESTADOS UNIDOS

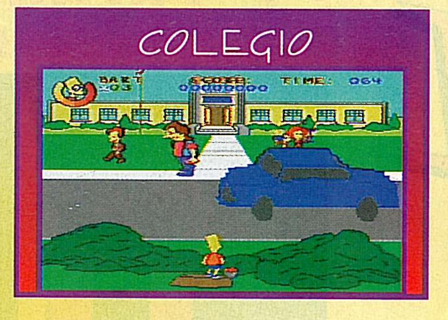
ACCLAIM

16 MEGAS



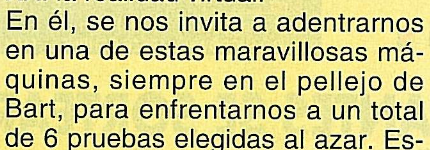


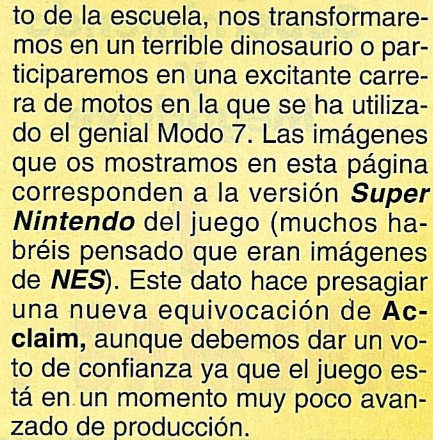



COLEGIO





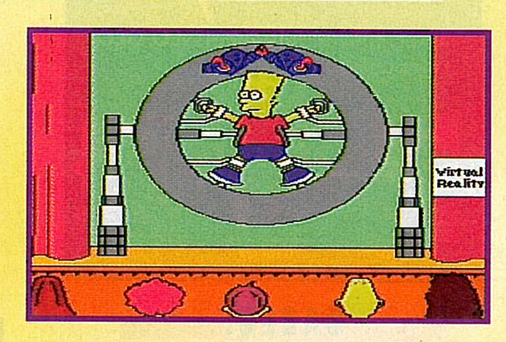


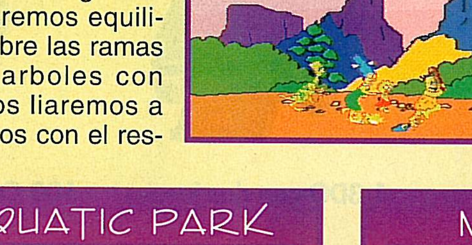


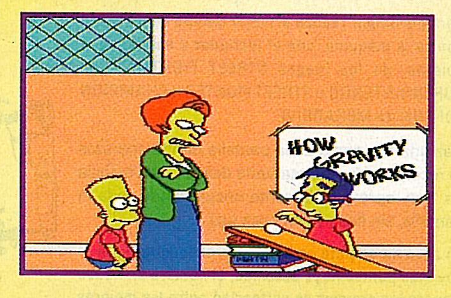
Meses, e incluso años depués de que la Bartmanía haya pasado a la historia, todavía hay compañías como **Acclaim** que se empeñan en exprimir hasta el infinito los efímeros éxitos que las televisiones norteamericanas exportan al resto del mundo. El título en cuestión es **VIRTUAL BART**, un extraño lanzamiento que se sirve de la moda de esta última década del siglo XX: la realidad virtual.

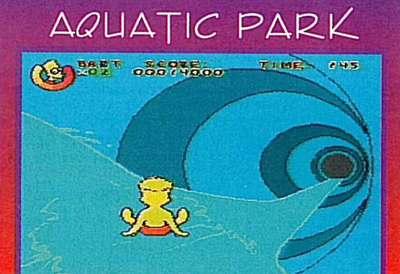
En él, se nos invita a adentrarnos en una de estas maravillosas máquinas, siempre en el pellejo de Bart, para enfrentarnos a un total de 6 pruebas elegidas al azar. Estas competiciones son tan variadas como poco imaginativas. Haremos equilibrios sobre las ramas de los arboles con Bart, nos liaremos a tomatazos con el resto de la escuela, nos transformaremos en un terrible dinosaurio o participaremos en una excitante carrera de motos en la que se ha utilizado el genial Modo 7. Las imágenes que os mostramos en esta página corresponden a la versión ***Super Nintendo*** del juego (muchos habréis pensado que eran imágenes de ***NES***). Este dato hace presagiar una nueva equivocación de **Acclaim,** aunque debemos dar un voto de confianza ya que el juego está en un momento muy poco avanzado de producción.

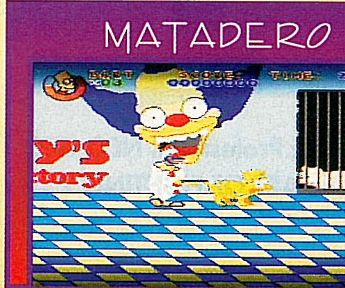
Los malos recuerdos sobre esta saga unido a lo poco que hemos podido ver de este programa nos invita a pensar que **Acclaim** ha vuelto a cometer el mismo error que en anteriores ocasiones. La Bartmanía ya no es lo que era.








AQUATIC PARK


MATADERO


PREHISTORIA


Game Gear Aladdin Pack
¡TU GRAN DESEO CONCEDIDO!
¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack. ¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !.Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.
¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ?
¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?
¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.
Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.
TAMBIEN ALADDIN PACK EN MASTER SYSTEM !!
SEGA GAME GEAR
Disney's Aladdin
Disney's "Aladdin" game cartridge included.
Contient la cartouche du jeu "Aladdin".
Incluye el juego "Aladdin" de Disney.
© Disney
GAME GEAR
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

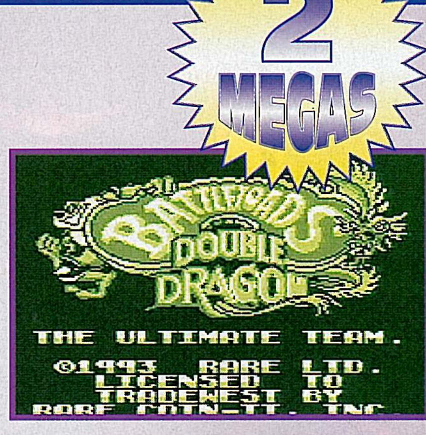




REINO UNIDO

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

RARE



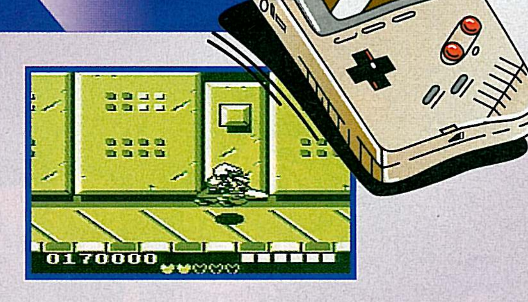
Rare está punto de lanzar al mercado la tercera entrega de la popular saga BATTLETOADS para ***Game Boy***. Rash, Zitz y Pimple comparten en esta ocasión el papel estelar con dos grandes figuras de los juegos de lucha, Billy y Jimmy, indiscutibles números uno de DOUBLE DRAGON.

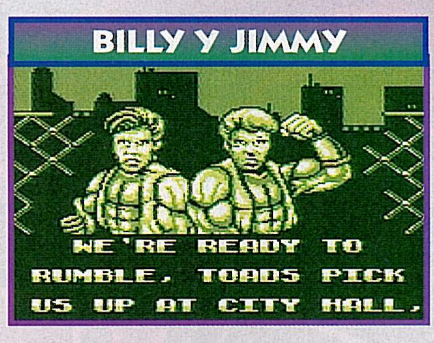
Como ya ocurrió en su día con la versión para ***Super Nintendo***, este cartucho tomará el inconfundible desarrollo de los títulos de lucha, aunque más tarde deberemos enfrentarnos también a diversas pruebas de reflejos y habilidad. Esta entrega está dividida en seis niveles, que se subdividen a su vez en varios actos. En el último tendremos que combatir con los enemigos de final de fase que, para regocijo de los usuarios de ***Game Boy,*** gozan de un tamaño envidiable.

Rare ha dotado al cartucho con los mayores adelantos técnicos en materia de software (como suele ser habitual en ellos), logrando unos resultados espectaculares en lo que a efectos especiales se refiere.

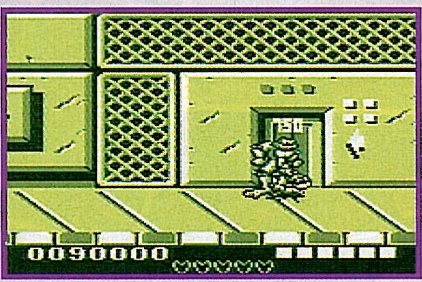
Por tanto, estamos ante la gran oportunidad de contar con dos de nuestros héroes favoritos y de disfrutar con dos tipos de juego que van unidos a la palabra éxito.

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON dispone del preciado aval de **Rare** (la desaparecida **Ultimate** para el que no lo sepa), una de las más destacadas compañías de todos los tiempos. A partir de Julio o Agosto, y distribuido por **Columbia**, tendremos en nuestro poder esta magnífica joya. Ahí es nada el verano que se nos avecina.





BILLY Y JIMMY

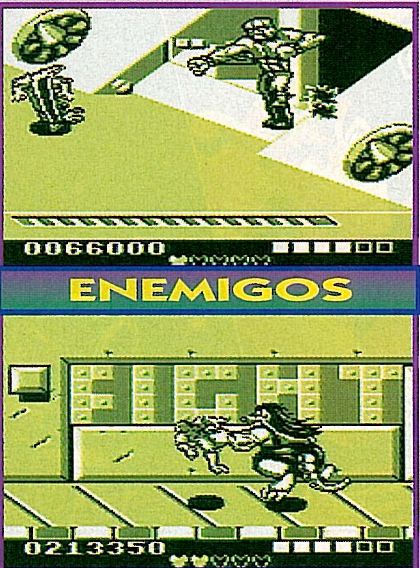








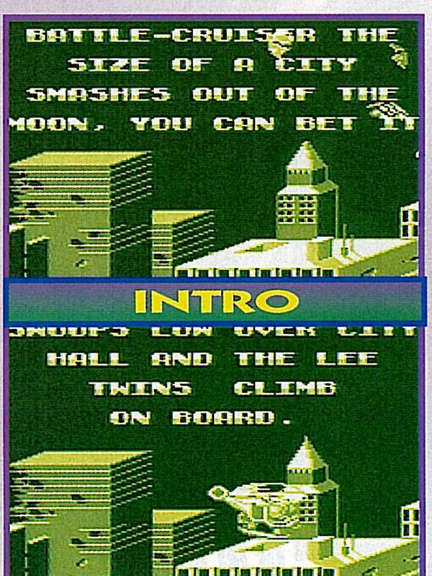
PERSONAJES



ENEMIGOS



REINA



INTRO



WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
Official Licensed Product
El único que mereció ganar la licencia oficial
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY
IBM PC
CD-ROM
Este es el auténtico, el único juego oficial de los Mundiales de fútbol de EE.UU, y el único que mereció llevarse la licencia.
Pasión esfuerzo, movimientos únicos y habilidades impresionantes caracterizan al campeonato de fútbol más famoso del mundo, con todos los ingredientes del mejor simulador de fútbol de la historia: World Cup USA '94™, de U.S. Gold.
En World Cup USA '94 no andarás de un lado para otro dando patadas al aire, porque este es el desafío definitivo en habilidad, estrategia y táctica
Si no te lo crees... Juega y lo comprobarás!
Este es un juego para ganadores!
WorldCupUSA94
WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
Official Licensed Product
U.S. GOLD
SEGA™
Las versiones para SUPER NINTENDO, NINTENDO GAME BOY, IBM PC y IBM PC CD-ROM están distribuidas por DROSOFT. Moratín 52. 28014 Madrid. Servicio de atención al Usuario: 429 11 61.
Las versiones para SEGA MEGA-CD, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM y SEGA GAME GEAR están distribuidas por SEGA ESPAÑA. Fortuny 39. 28010 Madrid.
DROSOFT
WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.





DIRECTO A







La ambición humana parece no tener límites. Los programadores de Sega se propusieron hace tiempo el equivalente en videojuegos a trasladar todo el agua del mar a una piscina, es decir, llevar a la Mega Drive su impresionante VIRTUA RACING de recreativas. Y lo increíble es que lo han logrado.





Los culpables de este hito sin precedentes son el grupo de programación de **Sega**, **AM2** (OUT RUN, AFTER BURNER, DAYTONA, G LOC, todos de recreativa) y el nuevo Chip *SVP*, una pequeña maravilla técnica que nos permite disfrutar de una velocidad de proceso de imágenes vectoriales muy superior a todo lo conocido hasta ahora en cualquier consola.
El resultado es una conversión fidedigna del **VIRTUA RACING** de los salones recreativos en la estructura y modos de juego, y en el espíritu altamente competitivo de este simulador. Desde las primeras partidas nuestra lucha particular contra la computadora o nuestro compañero en la modalidad versus, y sobre todo contra el cronómetro, se convertirán en una rivalidad creciente, casi dramática. Aumentar posiciones en el ranking, lograr la vuelta más rápida, descontar unos cuantos segundos o incluso dé-







A LA GLORIA

TORTAZOS









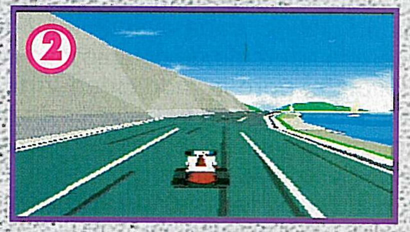
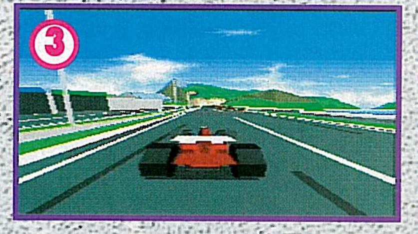
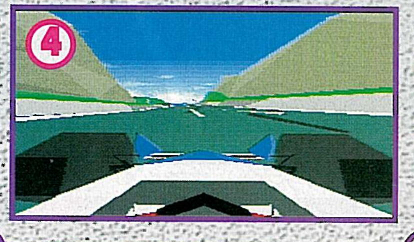
Todos los títulos que prodigan la sana rivalidad se han ganado mis simpatías. VIRTUA RACING no podia ser una excepcion. Las excelentes innovaciones técnicas del SVP consiguen una sensacion de velocidad impresionante con los graficos tridimensionales. El modo de dos jugadores constituye la mejor baza del cartucho.

R. DREAMER



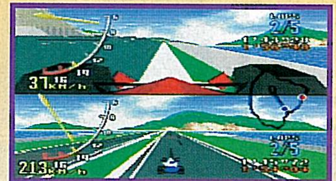
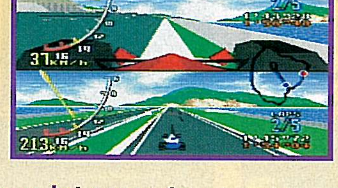
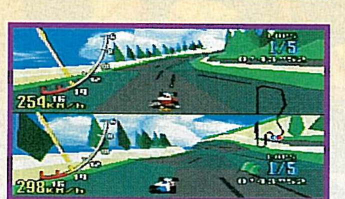
PERSPECTIVAS

1

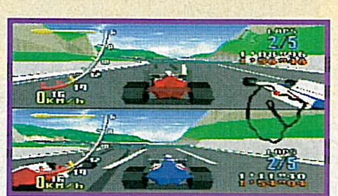
2

3

4


MODO VERSUS



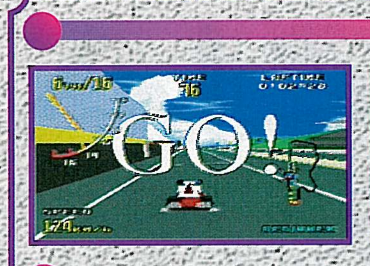
Enfrentarse a la máquina es interesante, pero no es comparable a la modalidad versus. Pantalla doble, todas las perspectivas, identica velocidad que en el modo individual y la posibilidad de cambiar algunas opciones son sus argumentos irrefutables.




VIRTUA RACING




VIRTUA RACING






cimas del tiempo final serán una divertidísima obsesión que nos obligará a conocer los tres circuitos (Big Forest, Bay Bridge y Acropolis) a la perfección, y para ello nada mejor que la opción de entrenamiento (Free Run). Por su diseño, cada circuito supone un grado diferente de complejidad en el pilotaje, pero la modalidad Virtua cuenta además con tres niveles de dificultad basados en una reducción del tiempo inicial de partida.

La realización técnica, tan importante en cualquier simulador, es uno de los apartados más cuidados y conseguidos en este cartucho para 16 megas. Además de contar con los mejores gráficos vectoriales del momento, **VIRTUA RACING** posee los movimientos de pantalla más reales, potentes y que mejor transmiten la sensación de velocidad.

Con cuatro perspectivas de conducción, y otras tantas diferentes utilizadas para la repetición, sólo la palabra espectáculo puede definir esta maravillosa y excelsa catarata de imágenes. Choques, derrapes, chispas, adelantamientos y otros mil detalles han sido acompañados por unos

La idea de convertir su arcade emblemático para la consola más popular suponía asumir ciertos riesgos comparativos. A pesar de las lógicas diferencias gráficas respecto al original, gracias al vertiginoso SVP se mantiene intacta toda la jugabilidad. Tener una Mega Drive y no disponer de este cartucho resulta absurdo.

THE SCOPE



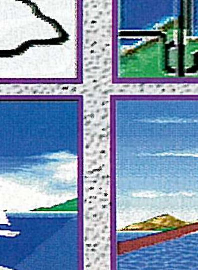


CIRCUITOS

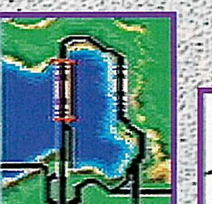


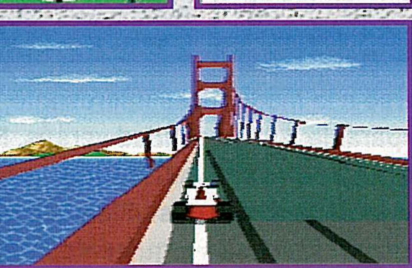
THE ACROPOLIS



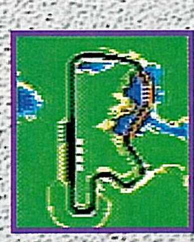


BAY BRIDGE





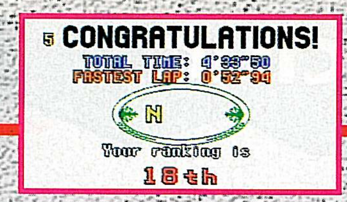
BIG FOREST



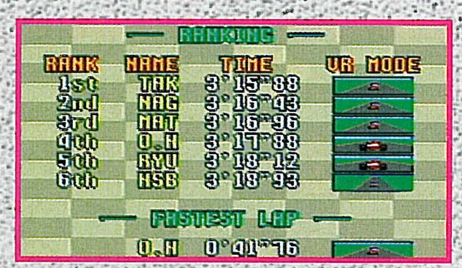














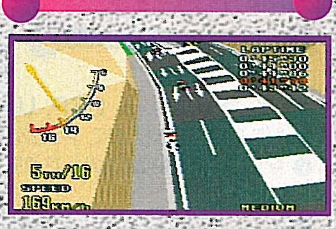


REPETICIONES DE CARRERA



















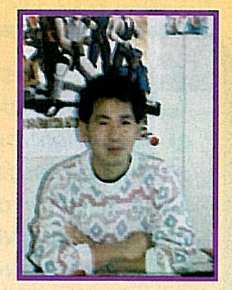
efectos sonoros y unas voces digitalizadas de excelente factura. Y para que no se atormenten aquellos melómanos incurables que pudieran estar preocupados por las sintonías originales, señalar que las pegadizas melodías han sido respetadas en toda su integridad. En resumen, técnicamente ningún elemento desmerece



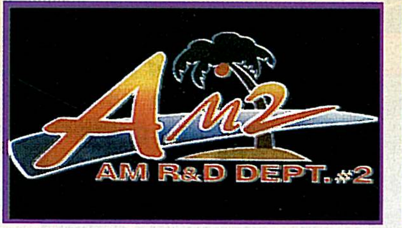
LOS REYES DE LAS RECREATIVAS

AM2 y su programador estrella Yu Suzuki han escrito algunas de las páginas más gloriosas del mundo de las recreativas. Aquí tenéis un impresionante curriculum del grupo de programación número uno de Sega:

- ★ HANG ON (JULIO 1985).
- ★ SPACE ALIEN (DICIEMBRE 1985).
- ★ OUT RUN (SEPTIEMBRE 1986).
- ★ AFTER BURNER (JULIO 1987).
- ★ POWER DRIFT (AGOSTO 1988).
- ★ G-LOC (MAYO 1990).
- ★ R-360 (NOVIEMBRE 1990).
- ★ VIRTUA RACING (OCTUBRE 1992).
- ★ VIRTUA FIGHTERS (DICIEMBRE 1993).
- ★ DAYTONA (ABRIL 1994).









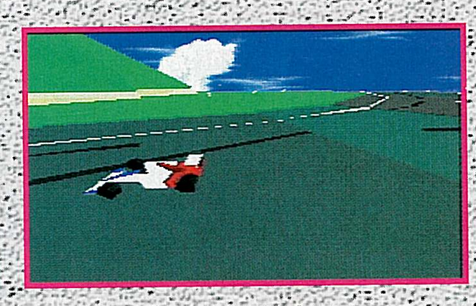
VIRTUA RACING











SVP. EL MOTOR DEL MILAGRO



- TECNOLOGIA: DSP. Un comando por ciclo de reloj **(1)**.
- VELOCIDAD DE PROCESO: 23 MHz. 23 MIPS **(2)**.
- PROGRAMACION ROM: I-RAM (instrucciones de RAM internas), 2 Kbytes.
- VELOCIDAD DE PROCESO DE MULTIPLICACION: 15x15 bits: 1 ciclo de reloj.
- VELOCIDAD DE PROCESO DE DIVISION: No incluida, operativo por software: 32 ciclos de reloj.
- REESCRITURA: Incluida.
- N POLIGONOS **(3)**: 300-500 polígonos (16 colores) con 4 ciclos de reloj.
- RAM: DRAM instalada (4).
- N DE COLORES EN PANTALLA: 16 colores por las limitaciones de la ***Mega Drive*** (5).
- AMPLIACION DE SONIDO: PWM 2 canales.
- PUERTOS DE EXPANSION: Interno/Externo: 16 bits.
- HERRAMIENTAS DE DESARROLLO: PC AT.



(1) Ciclo de reloj: 1 ciclo de reloj equivale a un hercio, es decir, un millón de ciclos de reloj por Megahercio.
(2) MIPS: Siglas de Mega Instruction per Second o cantidad de megas que la CPU es capaz de procesar.
(3) Nº de polígonos: Normalmente, estos polígonos son triángulos que la máquina genera. Cuando se especifica que se procesan 100 polígonos en 4 ciclos de reloj se está afirmando que el chip calcula y muestra 100 triángulos en ese tiempo.
(4) RAM (Random Acces Memory): Memoria de lectura y escritura. SVP emplea DRAM, que es un tipo de memoria que permite un acceso más rápido que en las memorias convencionales. El SVP la usa para almacenar las constantes (números) que necesite en todas las operaciones.
(5) Colores en pantallas en *Mega Drive*: Sólo pueden mostrarse 16 colores sobre 512. Mediante rutinas especiales de programación , este número puede ampliarse a 512. En este caso la cifra de polígonos se reduce considerablemente.

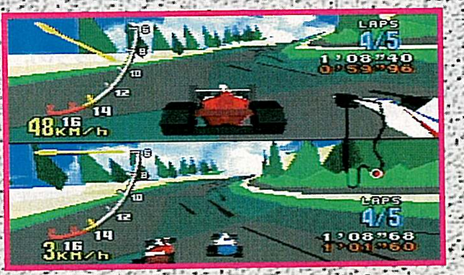


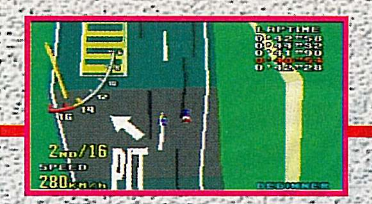


Una vez vista la versión coin-op de este título, el escepticismo me invadía ante la duda de cómo Sega iba a afrontar dicha adaptación para Mega Drive. El resultado no puede ser más convincente. El SVP consigue unos resultados nunca vistos en una videoconsola. Ahora, sólo una pregunta. Si los datos técnicos del SVP son ciertos, ¿Virtua Racing no podría haber sido todavía mejor?

J. C. MAYERICK







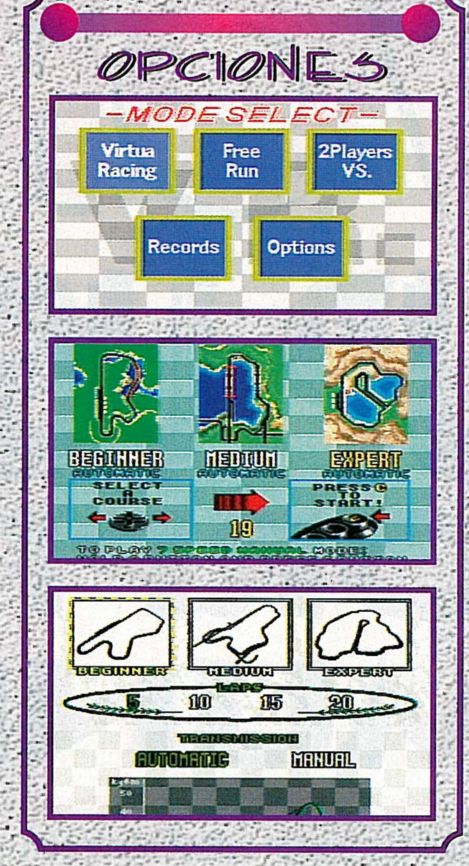






Tengo poco espacio, así que seré claro. VIRTUA RACING es el mejor cartucho que ha visto nunca nuestra Mega Drive, por velocidad, gráficos, sonido y realismo frente a la máquina. Programado por los mismos autores de la recreativa original, este título despega sobre el resto de cartuchos gracias a un nuevo chip, el SVP, que lo acelera hasta límites imposibles. Extraordinario.

J.L. SKYWALKER







8 CONGRATULATIONS!
TOTAL TIME: 3'31"62
FASTEST LAP: 0'40"54
KKK
Your ranking is
14th

de lo ya visto en la exitosa máquina de los salones recreativos, e incluso se puede correr en dirección contraria. Peligro y emoción vertiginosa en un mismo cartucho.

Pero si algo os llamará poderosamente la atención en esta prueba, es su alucinante jugabilidad; una mezcla explosiva de habilidad, reflejos, velocidad, nervios y diversión. Por poner un ejemplo de ámbito local, durante el tiempo que **VIRTUA RACING** ha estado en mis manos ha sido prácticamente imposible evitar la presencia constante de espontáneos pilotos como Skywalker, The Scope, Dreamer, Némesis o The Elf. Y por las caras, los gritos, los saltos e improperios vertidos por los inesperados participantes os aseguro que el juego es la bomba.

Si la recreativa despertó en su tiempo auténticas pasiones, la versión para ***Mega Drive*** desatará indudablemente la locura colectiva.

DE LUCAR



SEGA
(AM2)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
CIRCUITOS: 3
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	92
MUSICA	87
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	94

- Su increíble rapidez y espectacularidad.
- La fidelidad al programa de recreativa.
- El extraordinario modo Versus.
- Las diferentes perspectivas.
- Su inagotable jugabilidad.

TOTAL 94

Estamos ante el mejor simulador automovilístico para ***Mega Drive***. Si os gustan las emociones fuertes y la velocidad sin límites, este excelente cartucho basado en la popular recreativa os ofrece la oportunidad de participar en la carrera más desenfrenada y competitiva del mundo. Una maravilla de jugabilidad.



WORLD CUP USA'94
LA SORPRESA DEL MUNDIAL

U.S. Gold ha creado el único simulador futbolístico con licencia oficial del comité organizador del Mundial USA'94. La impresionante jugabilidad de este cartucho te permitirá disfrutar con los mejores partidos del Torneo. Ahora, ya puedes emular las proezas de los grandes astros.

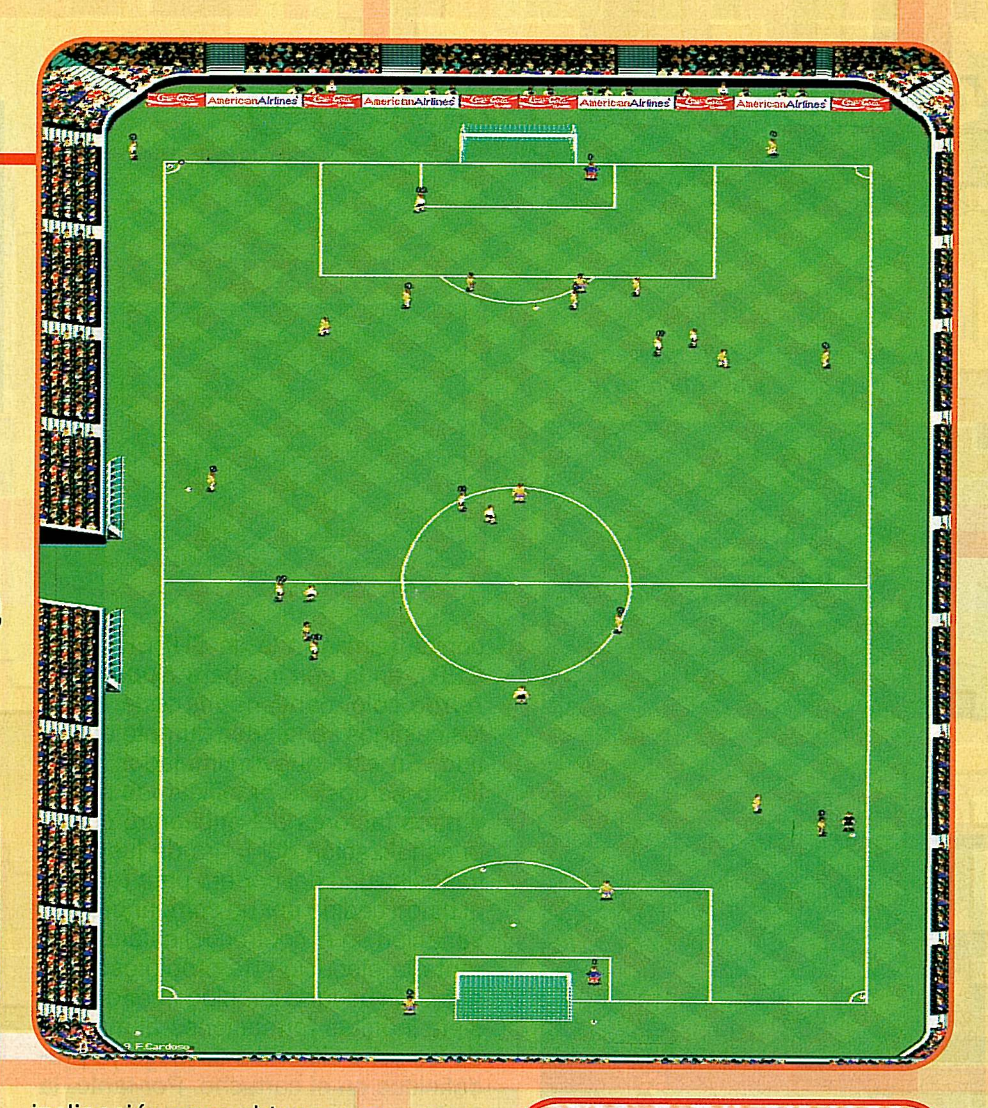
Hace dos años 141 naciones iniciaron los partidos de clasificación para lograr su pasaporte a la fase final del Mundial de Estados Unidos. Ahora, una vez decididos los equipos participantes, la esperada cita se acerca a pasos agigantados.

Un acontecimiento de tanta trascendencia no ha pasado desapercibido para las compañías de videojuegos, que inmediatamente han programado simuladores futbolísticos para aprovechar la difusión de este importante Campeonato. Sin embargo, sólo **WORLD CUP USA'94** ha conseguido la ansiada licencia oficial.

U.S. Gold ya se encargó de elaborar MEXICO'86 para 8 bits e ITALIA'90 para 16 bits. La empresa británica ha decidido ampliar su tradición en el campo deportivo, tras sus entregas de OLYMPIC GOLD y WINTER OLYMPICS donde se recogían los Juegos Olímpicos de Barcelona y las Olimpiadas de Invierno de Lillehammer'94 (Noruega) respectivamente, con un nuevo simulador balompédico.

WORLD CUP USA'94 tiene una clara influencia de SENSIBLE SOCCER, aunque se ha modificado el ángulo de





inclinación para obtener una mayor sensación de profundidad y para conseguir una mejor identificación de los jugadores. Para los menús se ha utilizado al perro Striker, la mascota oficial del torneo, que impide con frecuencia diferenciar correctamente la alternativa seleccionada.
Las opciones recogidas se dividen en: competiciones, reglas, modalidades de juego y estrategias. Además, existe la posibilidad de entrenarse en tres modos diferentes, incluido el de lanzamiento de penaltis.
Mientras en el cartucho para ***Mega Drive*** todos los penaltis (tanto las tandas de penas máximas celebradas para determinar al vencedor tras un empate, como los señalados durante el juego) poseen una perspectiva real

PASSWORDS

Unicamente pueden ser utilizados en el cartucho para los 16 bits de Sega, mientras que los usuarios de Super Nintendo deberán conformarse con grabar las partidas.



SELECCIONES





SAQUE PUERTA



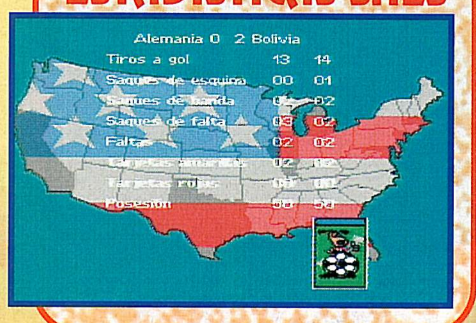
WORLD CUP USA'94

IDIOMA

El software puede utilizarse en español y en otros siete idiomas más.



ESTADISTICAS SNES



RADAR

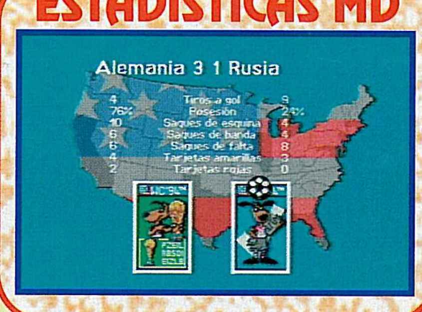
Los tres tipos diferentes de radar incluidos sólo están disponibles en la versión para Mega Drive.



TARJETA



ESTADISTICAS MD



cónica (similar a la de SUPER SOCCER), en la versión para ***Super Nintendo*** sólo mantienen la vista aérea los castigos señalados durante el partido. En este nuevo simulador futbolístico es posible modificar las reglas y otros factores del encuentro como: la señalización del fuera de juego, la imposibilidad del portero para recoger el balón cedido por un compañero o la variación en el control del esférico durante la ejecución de prodigiosos regates. El usuario también puede crear siete inéditas formaciones al margen de los ocho sistemas de juego ya predefinidos en el cartucho. Por tanto, la variedad de escuadras introduce un nuevo aliciente a este título.

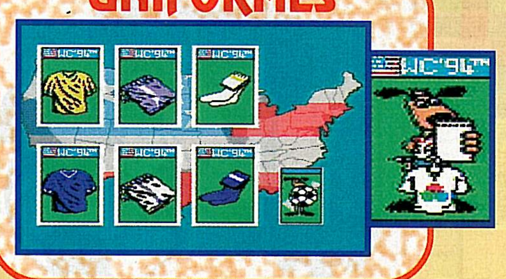
Las dimensiones del terreno permiten abrir numerosos espacios para elaborar espectaculares acciones, ampliando considerablemente la jugabilidad del cartucho. Los gráficos de los jugadores son más grandes (24 x 16 pixels) que los contemplados en



32 SELECCIONES

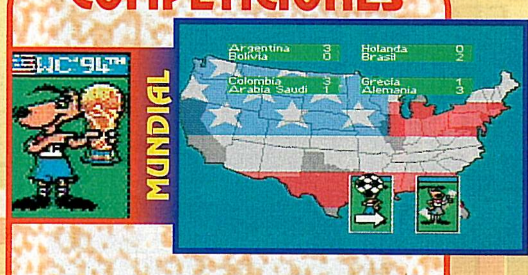


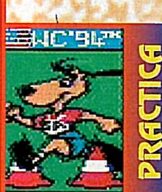
UNIFORMES



COMPETICIONES

MUNDIAL







PRACTICA





PRACTICA

REPETICION

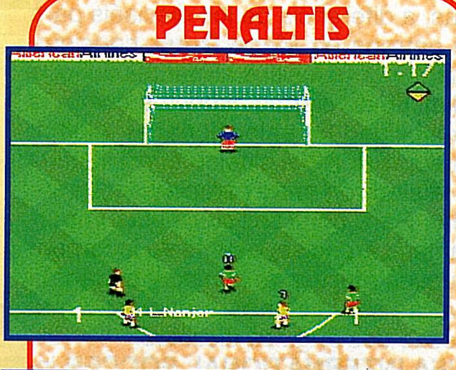


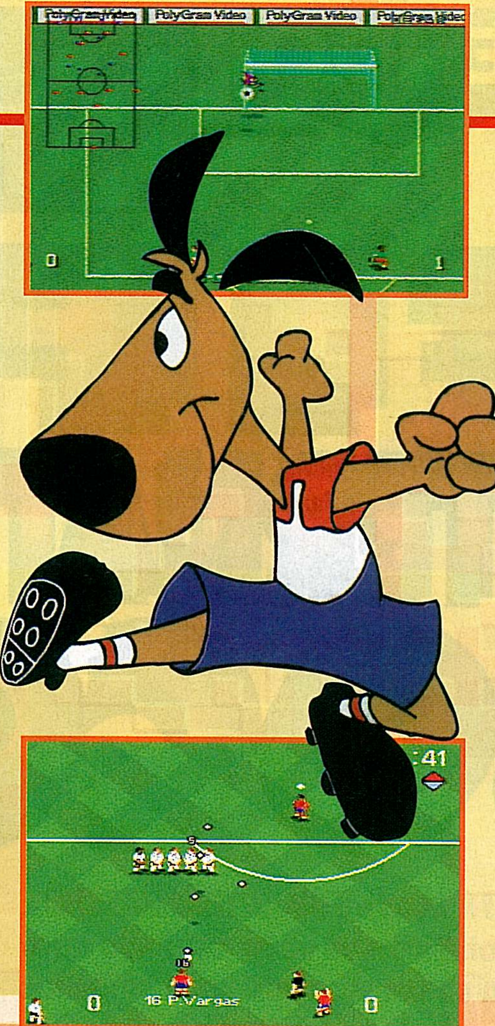
ARBITROS



PENALTIS





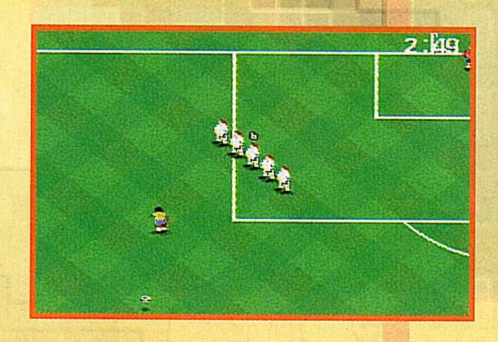




SENSIBLE SOCCER, y sus movimientos y scroll acompañan perfectamente el desarrollo del juego. Los aspectos negativos de este título se reducen a los confusos menús y a los nombres ficticios de los jugadores, aunque se incluye un editor para elaborar y actualizar a las distintas selecciones participantes.

En definitiva, estamos ante uno de los mejores simuladores futbolísticos lanzados con ocasión del Campeonato del Mundo. Sin embargo, su elevada jugabilidad se ve reducida en la versión para ***Mega Drive*** debido a las numerosas faltas cometidas por la computadora. Este cartucho dará muchas horas de buen futbol y entretenimiento, especialmente a los usuarios de los 16 bits de **Nintendo**.

JAVIER ITURRIOZ



US GOLD presents WorldCupUSA94™

U.S. GOLD
(TIERTEX)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 o 2
VIDAS: 1
FASES: 3
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI (MD)
GRABAR PARTIDA: SI (SNES)

GRAFICOS	84
MUSICA	86
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	94

- Elevada jugabilidad, sobre todo en la versión para ***Super Nintendo***.
- Posibilidad de elaborar nuevas formaciones.
- El increíble resultado general de este cartucho.
- Menús confusos.
- Los nombres de los jugadores son ficticios.

TOTAL 90

WORLD CUP USA'94 es el único simulador futbolístico que cuenta con licencia oficial. Su extraordinaria jugabilidad le convierte en una apuesta segura para disfrutar con el mejor futbol del momento en consola. **U.S. Gold** ha acertado plenamente con un juego de auténtico lujo.



Por fin llega a Super Nintendo FIFA INTERNATIONAL SOCCER, un simulador futbolístico que ya ha causado furor en los 16 bits de Sega. Sin embargo, pese a sus limitados ocho megas, este juego cuenta con todos los alicientes para transformarse en un número uno.

Electronic Arts se ha especializado en el lanzamiento de juegos deportivos. JOHN MADDEN, NHL HOCKEY o los diferentes cartuchos que toman el nombre de los conjuntos que llegan cada año a la final de la NBA constituyen claros ejemplos de esta tendencia de la compañía norteamericana. Sin embargo, con **FIFA INTERNATIONAL SOCCER Electronic Arts** hace su debú en los simuladores balompédicos para ***Super Nintendo***.

Este lanzamiento de sólo ocho megas, a diferencia de los dieciséis para la entrega en ***Mega Drive***, consigue mantener todos sus alicientes aunque eliminando ciertos aspectos como: la posibilidad de seleccionar el idioma, la supresión del clásico comentarista o la elección entre campo y saque inicial. Para contrarrestar estas importantes carencias, este título incorpora nuevos efectos de sonido y extraordinarias repeticiones a cámara lenta desde dos ángulos distintos.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER in-

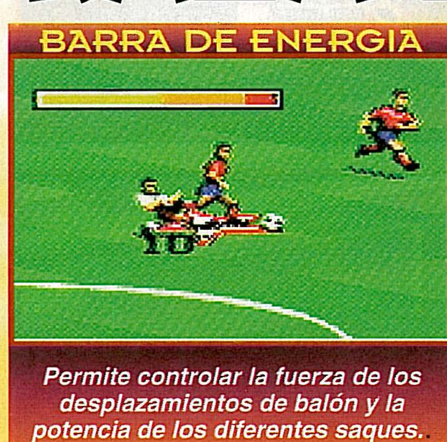


COPA



RAZA DE CAMPEONES

BARRA DE ENERGIA



Permite controlar la fuerza de los desplazamientos de balón y la potencia de los diferentes saques.



CINCO JUGADORES

cluye treinta combinados nacionales que mantienen sus verdaderas características. Permite disputar encuentros amistosos, una liga y una copa. Además, existe la posibilidad de participar en un torneo con una primera fase a modo de liguilla entre cuatro escuadras y una fase final que determina el vencedor por medio de eliminatorias a un solo encuentro. También pueden intervenir cinco jugadores simultáneamente gracias a la utilización del multitap. Por tanto, la gama de alternativas es directamente proporcional al grado de diversión aportado por este sensacional título.

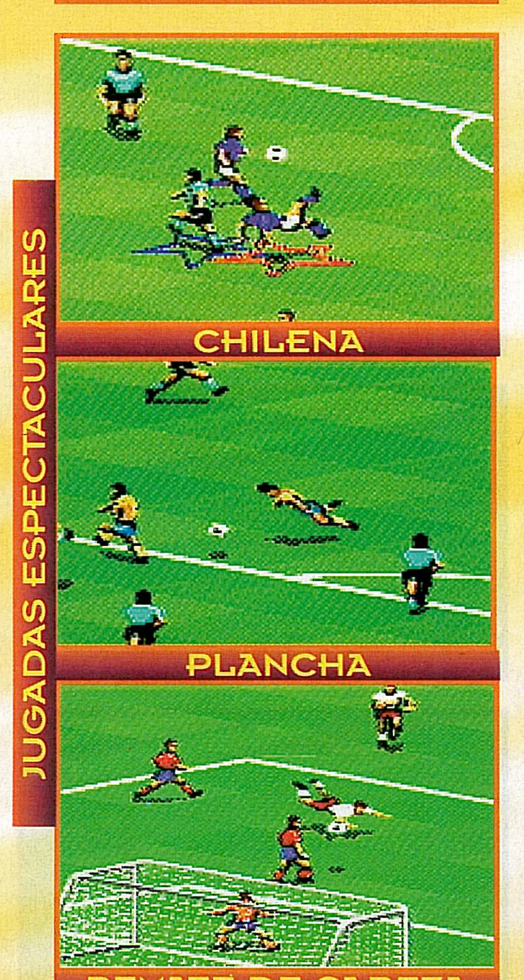
Los porteros destacan por la variedad y las secuencias de sus intervenciones. Con las acciones espectaculares de los guardametas podrás emular a tus grandes héroes debajo de los palos. Sin embargo, la velocidad de los futbolistas ha disminuido ligeramente en beneficio de la jugabilidad, aunque el mayor número de botones del pad

JUGADORES



Los jugadores de cada selección son ficticios, pero sus nombres guardan relación con el país de procedencia.

JUGADAS ESPECTACULARES



CHILENA

PLANCHA

REMATE DE CABEZA



SELECCIONES

TECNICAS DE JUEGO



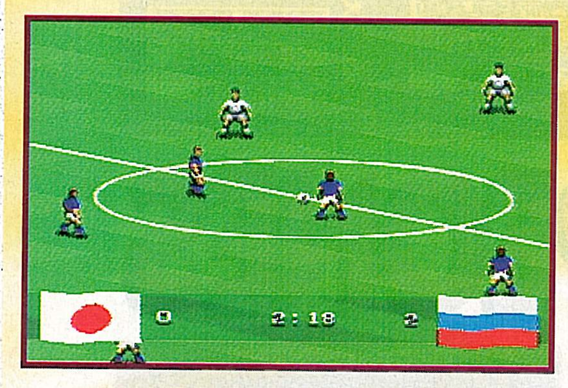
COBERTURA

ESTRATEGIA

FORMACION

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CAMPO





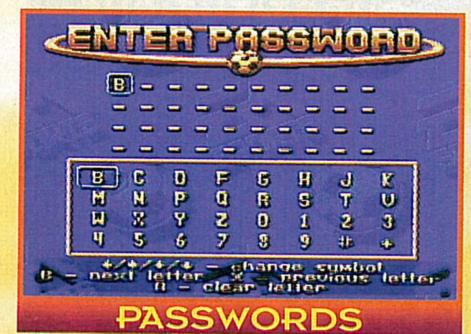


LIGA

de ***Super Nintendo*** amplía el número de opciones en juego. Por ejemplo, es necesario señalar las magníficas combinaciones ejecutadas al pulsar el botón X. De este modo, cuando un jugador realiza un pase a su compañero, éste le devuelve el balón automáticamente realizando acciones propias de las mejores escuelas de fútbol mundiales.

Otra novedad sobresaliente reside en la incorporación de una barra de energía que determina la potencia de los disparos, saques y pases.

Los aficionados al deporte rey pueden sentirse satisfechos con esta ver-



PASSWORDS







ESTADISTICAS



MENU DE OPCIONES

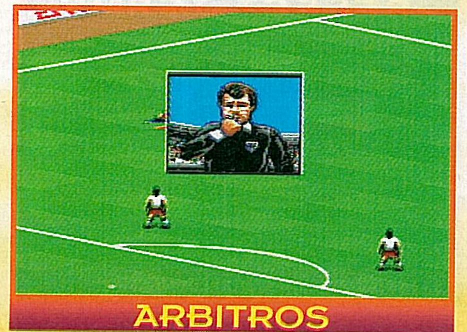


CARACTERISTICAS





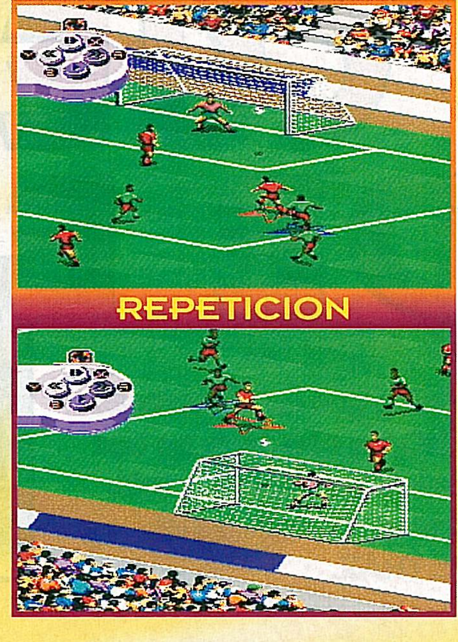



ARBITROS









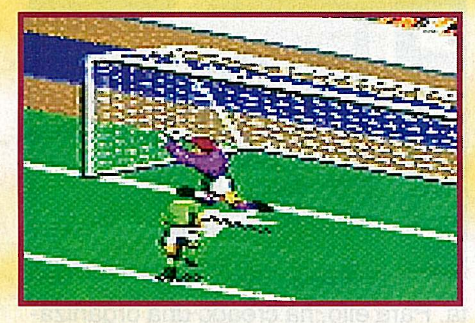
REPETICION

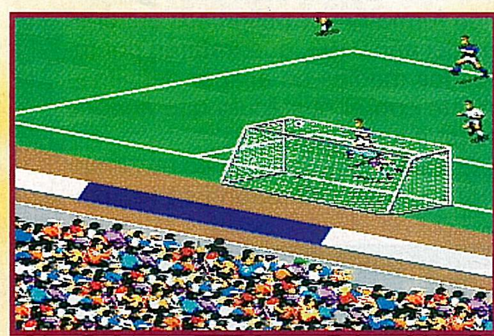


CORNER

sión para los 16 bits de **Nintendo** ya que, pese a la disminución de megas, ha logrado aumentar la jugabilidad y mantener la espectacularidad observada en la anterior entrega para ***Mega Drive***, aunque conservando ciertos defectos como la inexistencia de tandas de penaltis que obligan a jugar un determinado tiempo extra.

JAVIER ITURRIOZ







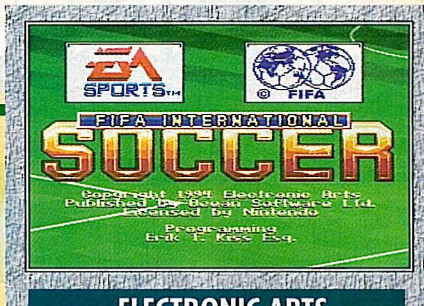
TORNEO



OPCIONES



CAMPEON



ELECTRONIC ARTS
(ELECTRONIC ARTS)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 a 5
VIDAS: 1
FASES: 4
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	**93**
MUSICA	**86**
SONIDO FX	**91**
JUGABILIDAD	**92**

- La espectacularidad en determinados remates.
- Las acciones de los porteros.
- La barra de energía.
- Doble ángulo para las repeticiones.
- No incluye tandas de penaltis.
- Los nombres de los jugadores son ficticios.

TOTAL 92

Este juego para ***Super Nintendo*** es un extraordinario simulador futbolístico que, pese a su inferior número de megas, supera incluso en ciertos aspectos a la entrega para ***Mega Drive***. **Electronic Arts** ha demostrado tener un buen olfato de gol.



TIME TRAX



CUERPO DE ELITE

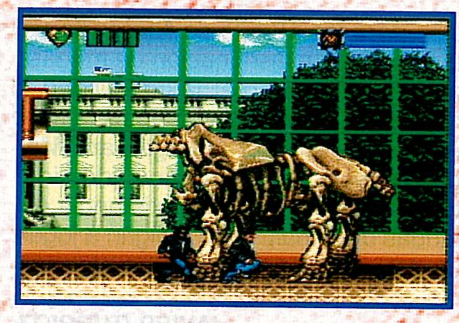


Renovarse o morir es una frase tópica que en numerosas ocasiones, como en el caso de T-HQ, se convierte en una certeza absoluta. Tras varios fracasos importantes, esta compañía ha conseguido enderezar el camino con un excelente juego denominado TIME TRAX.

Después del escaso acierto de producciones como el soporífero JAMES BOND JR. o las dos entregas del impresentable HOME ALONE, la compañía **T-HQ** ha dado en la diana del éxito con títulos como el entretenido TAZ-MANIA o especialmente con **TIME TRAX**, un nuevo *beat'em up* que hará las delicias de los amantes de este género.

El argumento de este cartucho está basado en una popular serie de televisión que triunfa plenamente en Estados Unidos. La historia narra las aventuras del Capitán Darien, un personaje dotado de unas cualidades físicas y psíquicas realmente asombrosas. Como ejemplos de su fantásticas capacidades, baste con citar que puede memorizar una página de datos en 1,2 segundos, recorrer los cien metros en 8,6 segundos o finalizar la milla en 3 minutos y 38 segundos. Desde luego, un despliegue de condiciones físicas.

Además, su corazón late a una bajísima frecuencia de 35 pulsaciones por minuto que le permite albergar una esperanza de vida superior a los 120 años. Con semejante potencial, Darien no tuvo ninguna dificultad para ingresar en un cuerpo especial de las fuerzas armadas estadounidenses llamado Fugitive Retrieval.



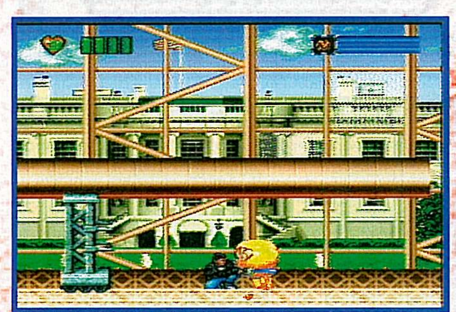


Por desgracia, y siguiendo la norma habitual de todo buen guión que se precie, un científico siniestro ha realizado increíbles descubrimientos (como el teletransportador de particulas) con el objeto de conquistar el planeta. Para ello, ha creado una organización formada por peligrosos criminales del año 2193, que tratarán por todos los medios de acabar definitivamente con el obstáculo que supone nuestro superhéroe.

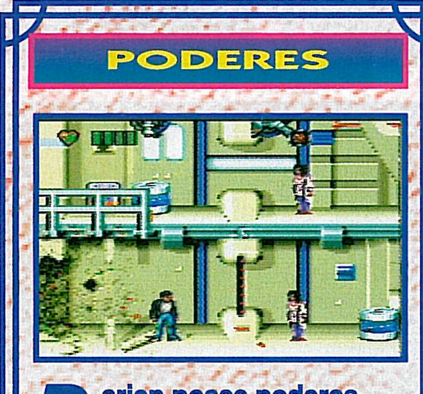
Este cartucho sobresale en un primer momento por su magnífica realiza-







PODERES

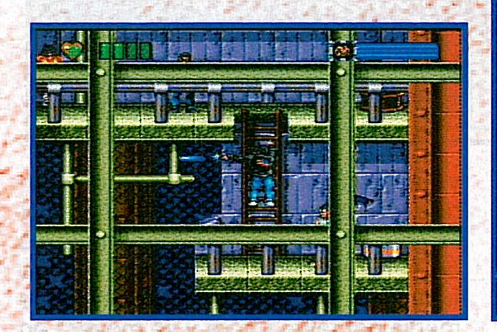


Darien posee poderes con los que podrá conseguir que el paso del tiempo se vea ligeramente ralentizado. Con semejante ventaja, acabar con los mayores enemigos resultará algo más fácil.

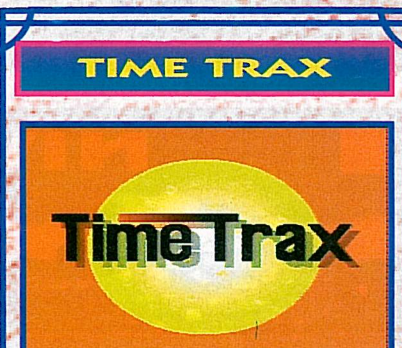
NIVEL 2



ción gráfica. Desde el inicio hasta el último nivel, todos los fondos del juego gozan de un extraordinario cromatismo que crea una maravillosa atmósfera. A este hecho también contribuyen de un modo importante los increíbles efectos de niebla y lluvia observados en algunas de las fases de **TIME TRAX**.
En este *beat'em up* vamos a observar las excelencias del scroll parallax



TIME TRAX



Por fin T-HQ ha lanzado un buen programa al mercado. Sin embargo, una mayor variedad de enemigos no estaría nada mal. Es sólo un consejo.

NIVEL 3



NIVEL 4





Esta es la magnífica intro donde se nos narra la llegada de los individuos de otro tiempo que pretenden acabar con el Capitán Darien.



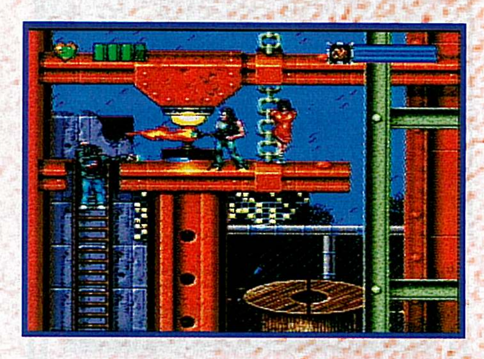
NIVEL 5



NIVEL 6







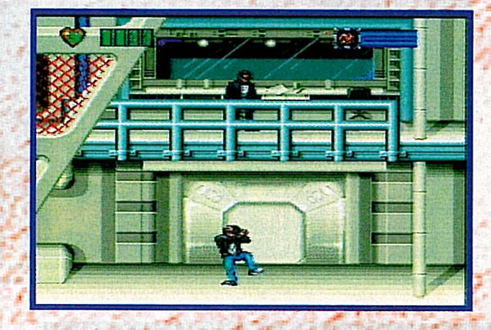
SELMA



Por desgracia no es más que una computadora, pero con su grata presencia llegará también el terrible momento en que se nos asigne la misión. Descripciones escuetas, pero totalmente útiles.

y del Modo 7 en numerosas ocasiones, destacando la estupenda labor llevada a cabo por los programadores en el nivel cuatro donde un inmenso helicóptero (que ocupa algo más de media pantalla) rotará y se moverá en torno a nosotros con una rapidez sublime. Mientras tanto, un magnífico scroll de profundidad (semejante a









NIVEL 7







ENEMIGO FINAL

El siniestro científico saldrá a nuestro encuentro, durante el octavo nivel, dentro de un irreductible robot. Tras acabar con él, podremos observar una patética escena.



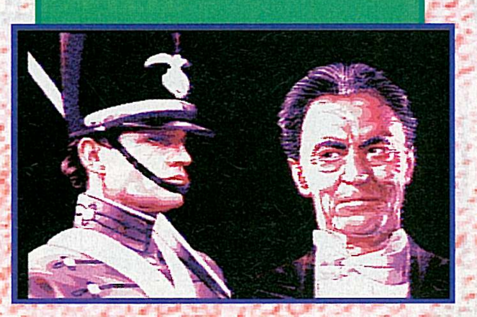


Este juego destaca especialmente por su enorme calidad en la realización gráfica.

FINAL







los utilizados en STREET FIGHTER II) localizado en el suelo proporcionará ese toque de realismo que todo juego necesita.
El tamaño de las animaciones es otro punto importante del juego, aunque no alcanzan la perfección desada. Como nota negativa (esperemos que no se repita en proyectos futuros), señalar la pésima animación del enemigo final del primer nivel. Por tanto, todos debemos congratularnos del resurgir de una compañía que parecía perdida para siempre. Con **TIME TRAX**, **T-HQ** parece dispuesta a demostrar que es capaz de crear magníficos productos con una jugabilidad realmente envidiable. Con estas premisas, no cabe duda del éxito de este sensacional *beat'em up*.

J. C. MAYERICK



T-HQ
(MALIBU GAMES)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 8
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	86
MUSICA	78
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	87

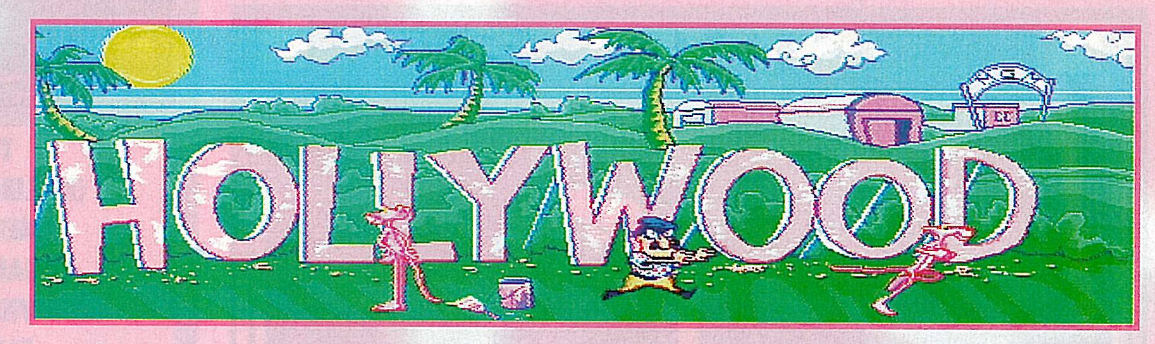
- Algunos niveles, especialmente el del helicóptero, son espectaculares.
- Los escenarios de fondo son preciosos.
- Algunos enemigos de final de fase tienen un tamaño increíble.
- Otros adversarios están fatalmente animados.
- La escasa cantidad de armas disponibles.

TOTAL 85

Parece que **T-HQ** ha enderezado definitivamente el rumbo de sus producciones. Tras los anteriores bodrios, siempre es gratificante encontrar un título cuyo nivel de jugabilidad es elevadísimo. Con este *beat'em up* esperamos que se inicie una etapa más próspera para esta compañía.





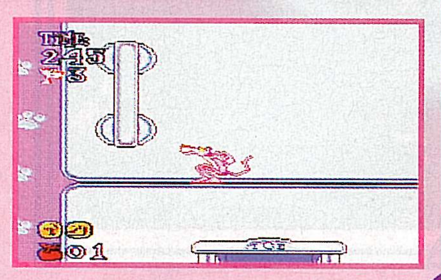


El fenómeno protagonizado por la Pantera Rosa ha sido definitivamente trasladado al Universo de las consolas. Un número considerable de fases, increíbles plataformas y simpatía a raudales son las mejores características de este nuevo lanzamiento.

DE COLOR DE ROSA

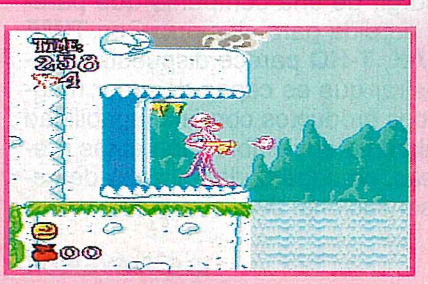
La trayectoria de **Tecmagik** aparece estrechamente vinculada a la ***Master System*** de **Sega**. Suyas son maravillas del calibre de SHADOW OF THE BEAST, NEW ZEALAND STORY y el sorprendente POPULOUS, que con sus más de 5.000 mundos marcó un hito en la historia de esta consola. Hace aproximadamente un año que esta compañía decidió dejar un poco de lado los 8 bits para lanzarse de lleno a la conquista de las consolas grandes. Los primeros frutos de sus esfuerzos no fueron tan buenos como se esperaban. De este modo, nos castigaron con cartuchos bonitos en aspecto, pero realmente injugables como el tristemente célebre ANDRE AGASSI. Afortunadamente, pusieron todo su entusiasmo en aprender de sus errores y poco a poco las producciones de esta casa fueron puliendo sus defectos. SYLVESTER AND TWEETY es un claro ejemplo de la evolución de sus títulos en ***Mega Drive***, y **PINK GOES TO HOLLYWOOD** persigue idéntico objetivo en ***Super Nintendo***.

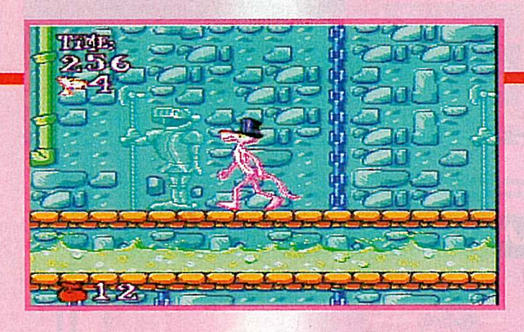
HONEY, I SHRUNK THE PINK

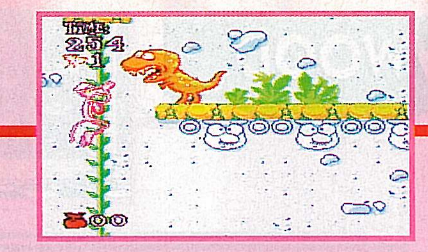


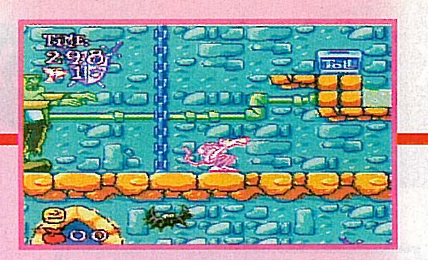
JUNGLE PINK



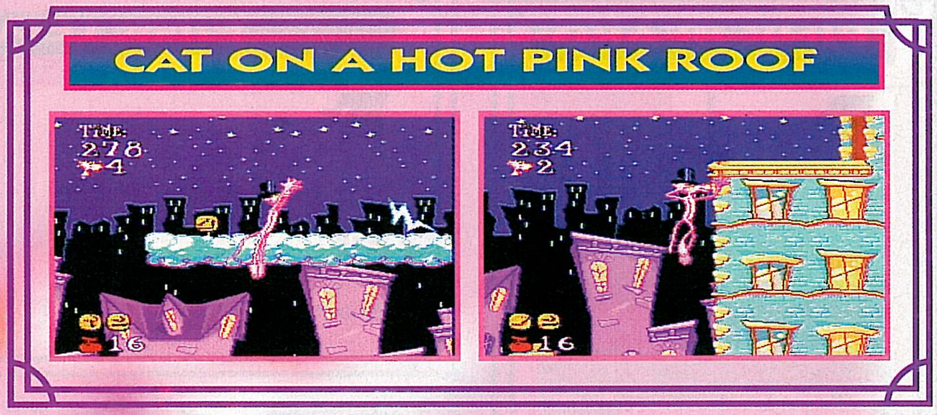


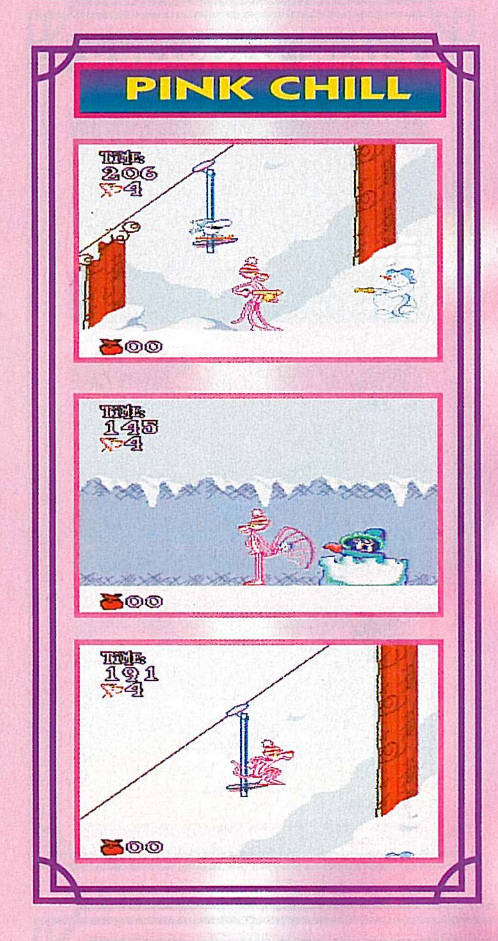




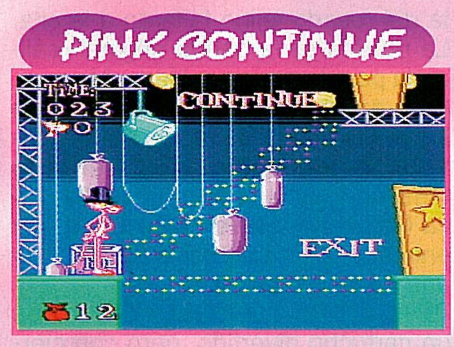








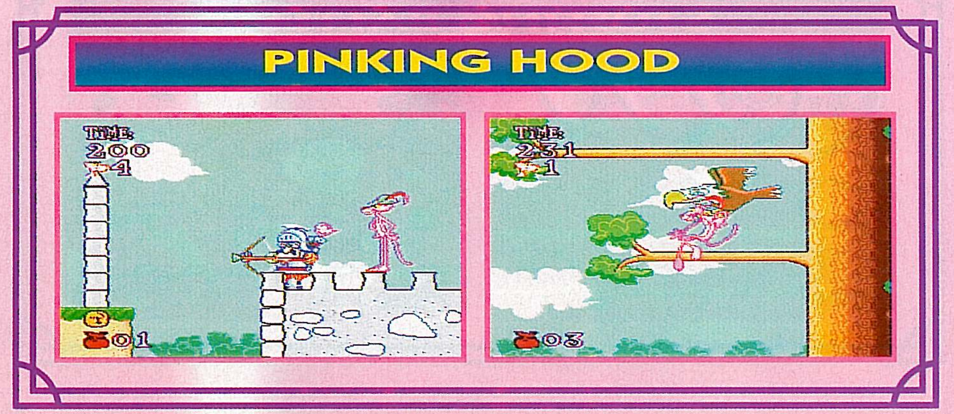




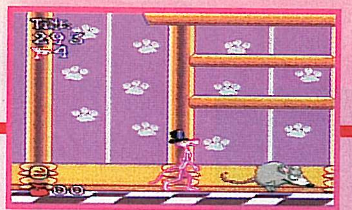


Como suele pasar con los títulos en los que se emplea a una célebre mascota como protagonista, la cosa va de plataformas. La simpatía de la Pantera Rosa se despliega a través de 13 coloristas fases en las que nuestro único cometido consistirá en alcanzar la salida. Muchas de estas vías no son fáciles de encontrar, debiendo efectuar determinadas acciones para activarlas.

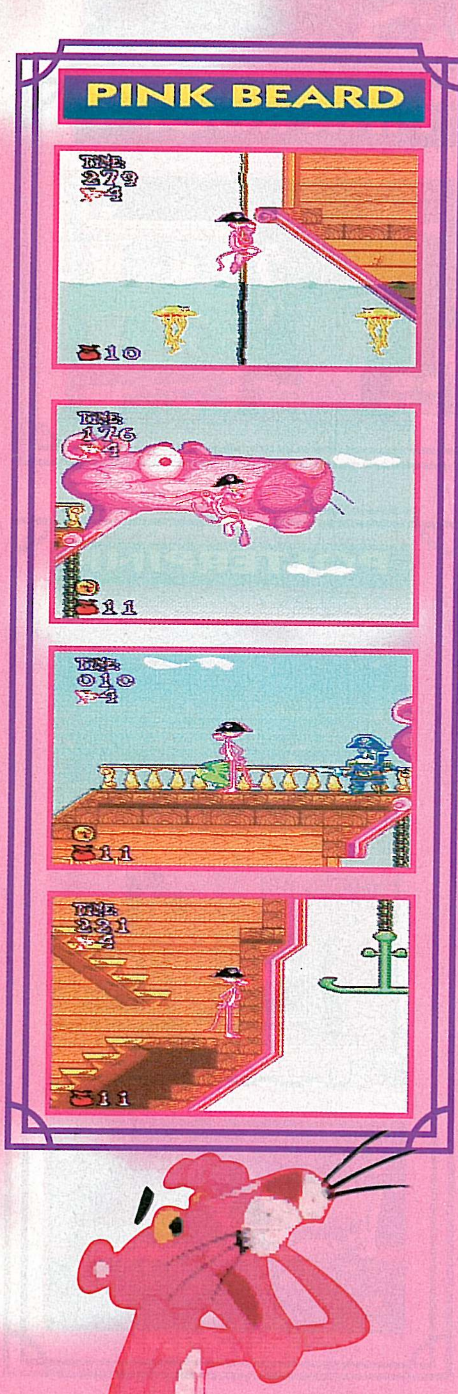
A lo largo y ancho del extenso mapeado que compone la aventura, podremos toparmos con todo el elenco de personajes que ambientaban las hilarantes historias de la estrella de Depatie Freeleng. Por supuesto, ni el inspector Clouseau, ni ese narizotas que siempre se daba trastazos a cos-



PINK GOES TO HOLLYWOOD



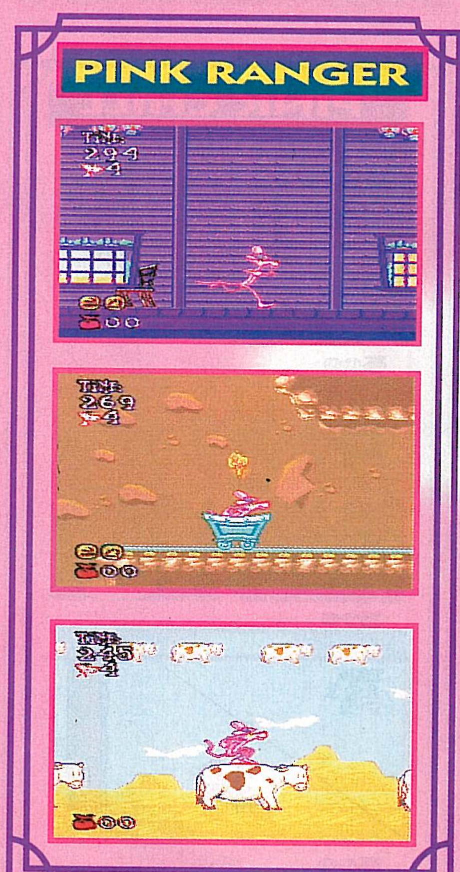






PINK OPCIONES

PINK PANTHER
EN
PINK GOES TO
HOLLYWOOD™
OPTIONS
LIVES: 4
EXTRA LIFE: 50.000
MUSIC: STEREO
START
Developed by Manley & Associates, Inc.



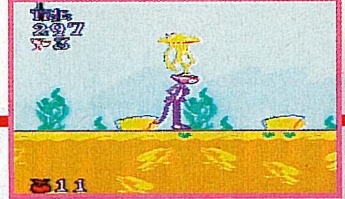
ta del rosado felino faltarán a la cita. La música es la banda original realizada para la serie por Henry Mancini. Este apartado sigue siendo uno de los puntos fuertes gracias a una conversión impecable. Muy meritorio también resulta el trabajo de Rebecca Coffman y Steven Miller, que han animado al simpático protagonista de una forma magistral.

PINK GOES TO HOLLYWOOD es un cartucho divertido, pero con ciertas carencias. Le ocurre algo similar que a las producciones de **Sunsoft** sobre personajes de la **Warner** (ROAD RUNNER o DAFFY DUCK).

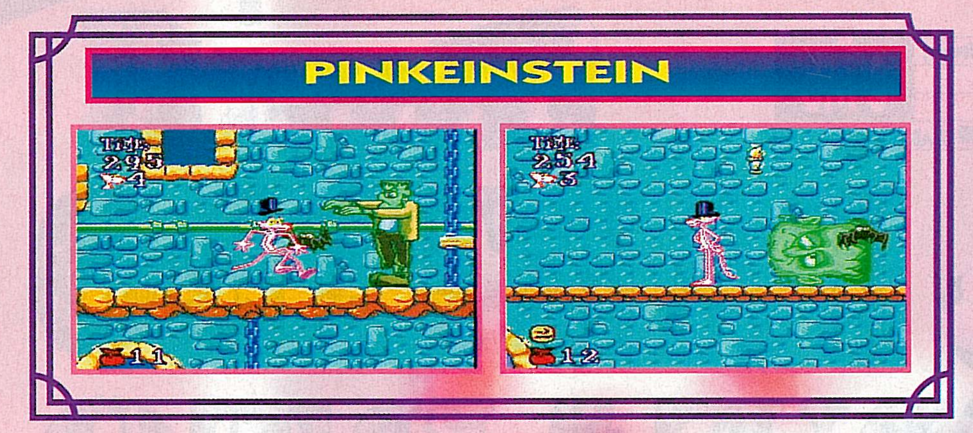
La Pantera Rosa es difícil de controlar debido a cierta inercia en sus mo-

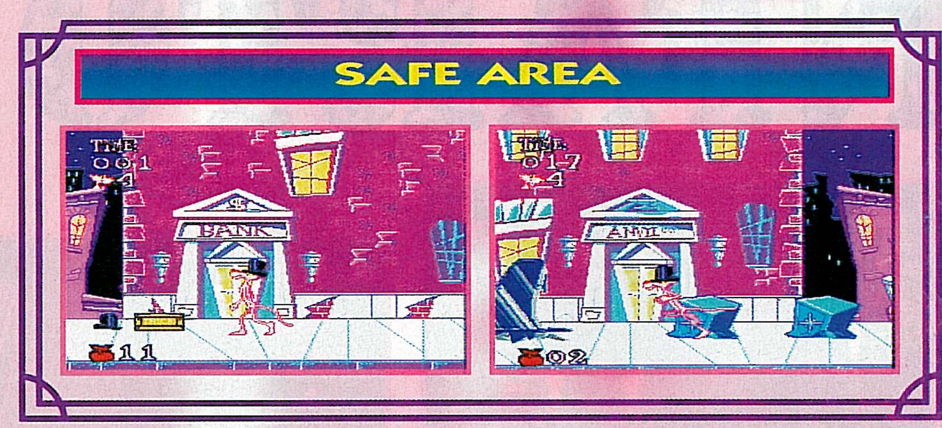


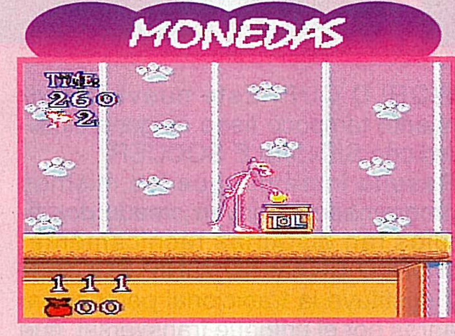












Proporcionan grandes poderes a la Pantera Rosa para superar los más complicados niveles.

vimientos. Técnicamente no es lo que se dice una maravilla, ya que ni hay muchos planos de scroll, ni Modo 7, ni ninguna exquisitez. Este título contiene lo justo para mantener nuestro afán de entretenimiento en un ambiente agradable, que conecta directamente con el aspecto de los dibujos animados. En resumen, nada del otro mundo pero divertido, que es a fin de cuentas lo importante.

THE SCOPE





TECMAGIK
(TECMAGIK)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 4
FASES: 13
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	79
MUSICA	88
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	78

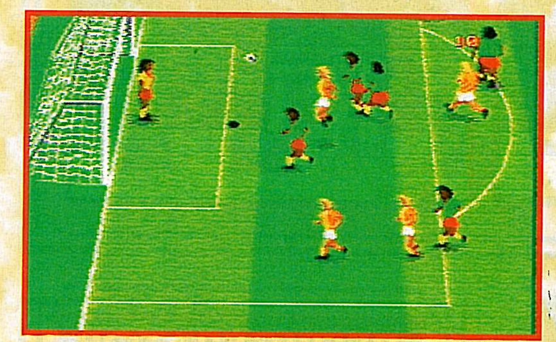
- Es la Pantera Rosa.
- La genial banda sonora de la serie.
- Sólo dos toques antes de morir.
- Mediocre técnicamente.
- Es menos gracioso que otros juegos de su estilo.

TOTAL 79

Los dibujos de la Pantera Rosa son una de esas pocas cosas que me apartan por un momento de mi consola. Gracias a este cartucho podré hacer las dos cosas al mismo tiempo. Lástima que no sea tan bueno como debiera.



Sega ha decidido subirse al tren del Mundial de Estados Unidos con un juego programado por el grupo Sensible Software, creador de SENSIBLE SOCCER, el auténtico rey de los simuladores futbolísticos.





Después de cuatro años lejos de los terrenos de juego consoleros (concretamente desde WORLD CUP ITALIA'90), **Sega** ha decidido volver con un título elaborado por el conocido grupo **Sensible Software**, toda una garantía dentro del complicado género deportivo.

El prestigio de los programadores británicos reside en el lanzamiento de SENSIBLE SOCCER para ***Amiga***, ***PC***, ***Mega Drive***, ***Super Nintendo***, ***Game Gear*** y ***Master System***. Con tales antecedentes, no resulta extraño que **Sega** haya intentado aprovechar el evento mundialístico para realizar un cartucho que en nada se asemeja con la primera entrega de WORLD CUP. Este nuevo lanzamiento tampoco tiene ninguna similitud con SENSIBLE SOCCER.

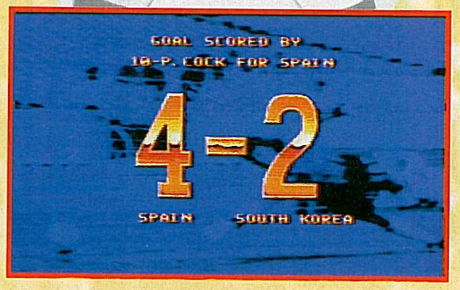
Resulta increíble que los mismos programadores hayan creado dos títulos tan distantes técnicamente. **WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2** sustituye la tradicional perspectiva aérea por el enfoque transversal, que se está imponiendo definitivamente en el mercado.

Los caracteres gráficos constituyen el punto fuerte de este juego, aunque las escasas dimensiones del terreno de juego impiden encontrar cierto parecido con un encuentro real. El esférico permanece constantemente pegado a la bota del jugador con el objeto de lograr una mayor jugabilidad.

DIGITALIZACIONES



Despues de los goles y al señalizar los árbitros alguna penalización aparecen unas digitalizaciones monocromo, que sustituyen a las típicas secuencias animadas.







MUNDIALES

Destaca la posibilidad de participar en los Mundiales de México'86, Italia'90 y Estados Unidos'94.










ESTRATEGIA



SELECCIONES



AMISTOSO Y CHALLENGE



Junto a los amistosos, existe la opción de enfrentarse en un partido único a las restantes selecciones. Si se pierde un partido, finaliza el campeonato.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 tiene ciertas carencias como: las opciones, que no permiten modificar el tipo de campo o el control del portero, los nombres son ficticios e inmodificables, y ciertos jugadores aparecen ubicados en las alineaciones de todas las selecciones participantes. Pese a todo, los programadores han tenido una gran idea al incorporar la opción de disputar los Mundiales de México'86 e Italia'90 con los combinados que lograron la clasificación para ambas fases finales.
Este nuevo simulador también incluye imágenes digitalizadas monocromo, en sustitución de las clásicas secuencias animadas, para celebrar la consecución de un tanto o para la señalización de determinadas infracciones. Este cartucho es sensiblemente peor que SENSIBLE SOCCER.

JAVIER ITURRIOZ




TOTAL 72

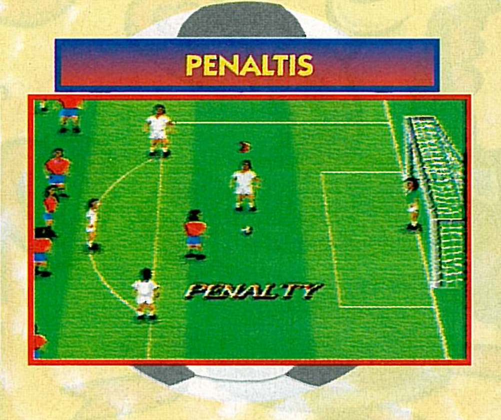
Este simulador futbolístico no cumple con las expectativas, especialmente porque el grupo de programación no ha logrado repetir el éxito del famoso SENSIBLE SOCCER. Una lástima.

GRAFICOS	74
MUSICA	70
SONIDO FX	76
JUGABILIDAD	84

PASSWORDS



PENALTIS









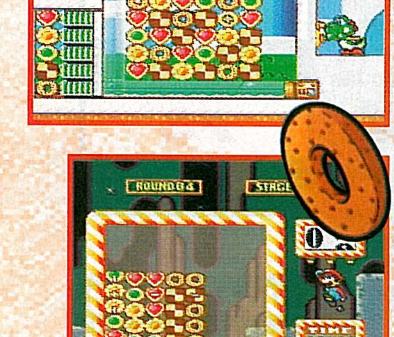
YOSHI'S COOKIE

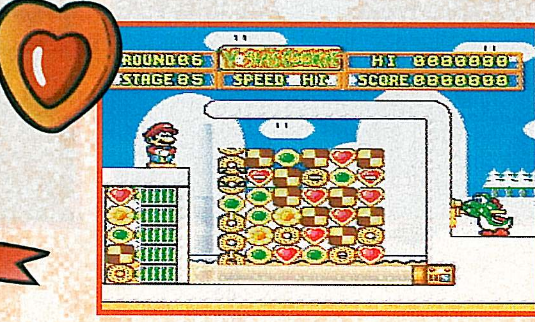
EL MONSTRUO DE LAS GALLETAS

Pensar está de moda. MARIO IS MISSING, MARIO & WARIO, MARIO'S TIME MACHINE y MARIO & YOSHI son ejemplos de las últimas tendencias de los juegos protagonizados por el fontanero de Nintendo.

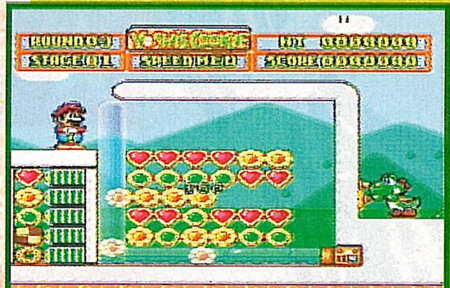
Hablar de **Bullet Proof Software** es hablar de una de las compañías más reputadas en el género de los juegos de inteligencia. De su imaginación han surgido maravillas lúdicas del calibre de TETRIS para ***Game Boy***; TETRIS 2 para ***Game Boy***, ***NES*** y ***Super Nintendo*** (que también incorporaba el divertidísimo BOMBLISS); TETRIS BATTLE GAIDEN para ***Super Nintendo*** y WORDTRIS para ***Super Nintendo*** y ***Game Boy***.

YOSHI'S COOKIE es, dentro de las nuevas incorporaciones para este género, el cartucho más sorprendente de todos. Y sorprendente no por el empleo de los recursos técnicos de ***Super Nintendo***, sino por la forma en que se ha resuelto el desarrollo del juego. Como en la versión para ***Game Boy***, la historia va de galletas comestibles.





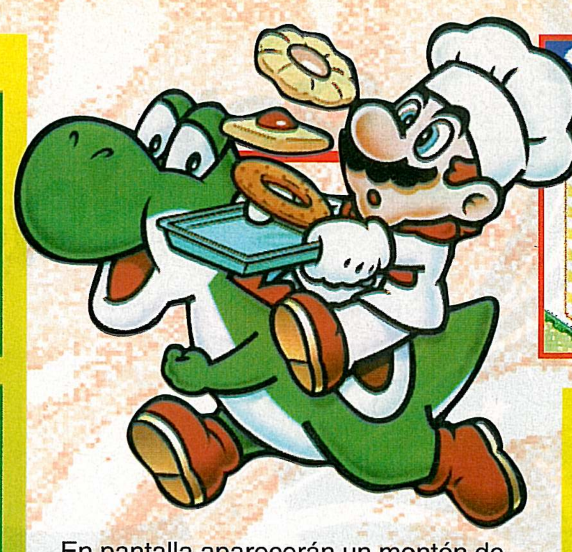
ACTION


PUZZLE







En pantalla aparecerán un montón de *cookies* que deberemos agrupar en filas y columnas. Cuando consigamos que una de ellas ya terminada posea sólo un tipo de galletas, la fila desaparecerá como por arte de magia.
El cartucho consiste, lógicamente, en dejar la pantalla sin ninguna galleta. Existen tres modos de juego: el modo Action, donde la dificultad será creciente fase tras fase; el modo Versus, en el que competiremos frente a la computadora u otro amigo ganando aquél que haga desaparecer un mayor número de galletas en un tiempo inferior; y el modo Puzzle, donde con un número limitado de movimientos deberemos limpiar por completo la pantalla de estas delicias reposteras. Y esto es **YOSHI'S COOKIE**, un juego bien hecho, atractivo, muy jugable y que cuenta con el sello de garantía del gran Mario. Ideal para los aficionados a comerse el coco.

THE SCOPE

OPCIONES

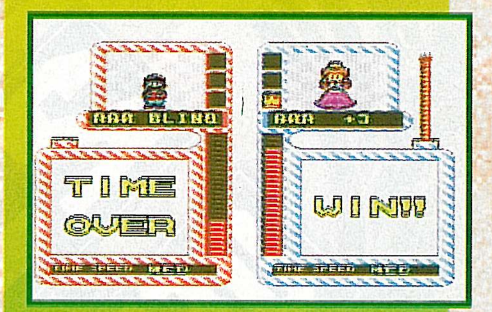
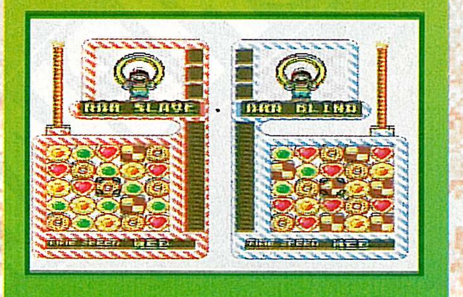


SELECCION





VERSUS

TOTAL



83

Un juego de inteligencia ameno, entretenido y con las suficientes dosis de diversión como para mantenernos pegados a la consola durante un largo tiempo.



GRAFICOS	80
MUSICA	79
SONIDO FX	79
JUGABILIDAD	87


adidas
1994
SORTEAMOS
25 BALONES
OFICIALES DEL MUNDIAL
En SUPER JUEGOS no podía faltar un premio tan redondo como éste. Hemos conseguido para vosotros 25 balones oficiales del Mundial 94. ¿Qué mejor regalo que este? Si te crees un verdadero experto en juegos como Sensible Soccer, World Cup USA'94 o Fifa Soccer, es hora de demostrarlo dejando a un lado los mandos de tu consola. Cálzate tus mejores Adidas, lucha por el balón y reta al mejor crack del fútbol mundial.
Para conseguir tu balón oficial sólo tienes que decirnos cuál es su nombre. Como pista te diremos que es de Adidas. Rellena este cupón con la respuesta correcta y envíalo antes del 30 de junio a: Ediciones Mensuales. Revista SUPER JUEGOS, C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en el sobre 'Concurso Adidas'.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION
POBLACION
PROVINCIA
C. POSTAL
TELEFONO
NOMBRE DEL BALON OFICIAL DEL MUNDIAL 94
adidas

ESPECIAL



DRAGON BALL Z

ASI COMENZO EL GRAN MITO

En 1984 surgió el primer manga de Bola de Dragón. A partir de esa fecha, se inició una auténtica leyenda que aún sigue despertando pasiones. En estas páginas os ofrecemos, paso a paso y a meses vista del esperado lanzamiento para Game Boy, la detallada historia de este mito, y también el comentario de las dos últimas versiones para Mega Drive y Super Nintendo.

DRAGON BALL AÑO 1986

En 1986 **Bandai** lanzó **DRAGON BALL**. Este juego nos narra las aventuras de un niño dotado de una extraña cola y una fuerza prodigiosa, llamado Son Goku, que acompañado de la joven Bulma inicia la búsqueda de las legendarias Siete Bolas del Dragon Shen Ron. Este cartucho, aunque no tiene una gran calidad gráfica, resulta variado y divertido al combinar las fases de plataformas con otras tipo ZELDA.





SON GOKU EN TARJETA

Tras el primer **DRAGON BALL**, la compañía **Bandai** siguió realizando juegos para la consola ***NES*** basados en las interesantes aventuras de Son Goku (se llegaron a hacer hasta cuatro y cinco entregas). Entre los últimos lanzamientos de la casa japonesa se encuentra un interesante periférico que, acoplado a la ***Famicom***, permite jugar con códigos de barras (parecidos a los ***Barcode Battler***), creando nuestras propias partidas.



COMENTARIO EN EL Nº 20 DE SUPER JUEGOS

PUNTUACION : 74

DRAGON BALL Z



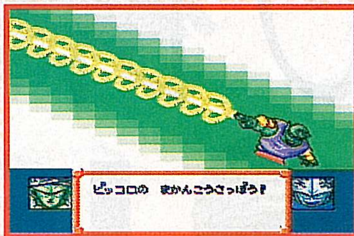
DRAGON BALL Z
AÑO 1992

La primera aparición de Son Goku en ***Super Nintendo*** (más conocida en Japón como S***uper Famicom***) se hizo a través de un excelente RPG al más puro estilo nipón. Tomando como punto de partida la llegada de Radix, el hermano de Son Goku, a la tierra, DRAGON BALL Z es una descomunal aventura en la que visitaremos lugares tan familiares como la casa del Maestro Tortuga Duende (Mutenroshi) o el lejano planeta Namec, justo en el momento en que Freezer y sus cómicas fuerzas especiales hacen su aparición.



Aunque graficamente no constituye ninguna maravilla, resulta justo reconocer que el juego es tremendamente divertido (y eso que está en japonés). Es capaz de atraer incluso a los que no son aficionados a este tipo de cartuchos. Ojalá alguna compañía se atreva algún día a distribuirlo en Europa.





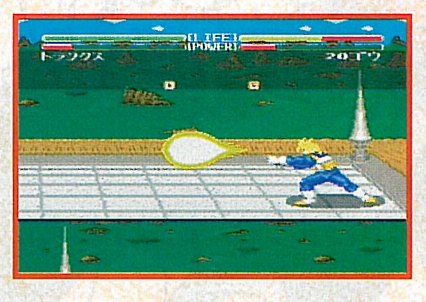


PUNTUACION : 85

DRAGON BALL Z
Super Legendary Battle
AÑO 1993

Este *beat'em up* aporta al género un nuevo elemento: el *split screen*. Este modo agilizó increíblemente la acción y dotó al cartucho de la misma estética de la serie de animación. Los gráficos son muy buenos, gracias a los decorados y a sus múltiples planos de scroll parallax, tan suaves como perfectos. Pese al tiempo, continúa siendo uno de los reyes de los juegos de lucha para ***Super Nintendo***. Esencial.







COMENTARIO EN EL Nº 20 DE SUPER JUEGOS

PUNTUACION : 91



UN SOPLO DIVINO

En el mundo del videojuego existen programas que ganan su entrada en la leyenda con sólo presentar un determinado nombre. DRAGON BALL Z viene dispuesto a demostrar que su fama y prestigio no es un fruto caprichoso de la moda o un efecto reflejo de la afición a los dibujos.

La posibilidad de jugar con los protagonistas de la popular serie televisiva en un programa de lucha despertó unas ilusiones sólo comparables a las de las conversiones de los grandes títulos de recreativa como MORTAL KOMBAT o STREET FIGHTER. Afortunadamente, el producto presentado por **Bandai** para ***Mega Drive*** posee la calidad necesaria para cumplir sobradamente con las expectativas tanto de los seguidores de los dibujos como de los más empedernidos luchadores.

Las claves de **DRAGON BALL Z** son la aparición de los personajes más carismáticos de la saga nipona (con la presencia estelar del inédito Krilin) y una impecable realización gráfica en la que se han adaptado, sin problemas, los condicionantes de los juegos de lucha uno contra uno al diseño característico de la serie. Otras peculiaridades que afectan positivamente al aspecto general son las melodías, ideales para la trepidante acción, y los efectos sono-





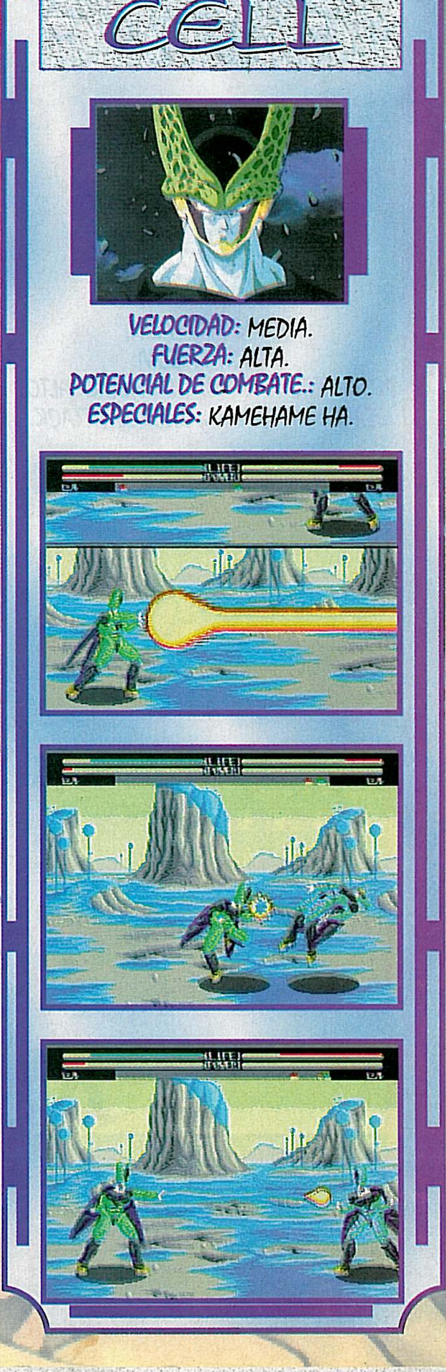


ros con las mejores digitalizaciones de voz escuchadas hasta el momento en ***Mega Drive***. En cuanto a las modalidades de juego, nos encontraremos el clásico e insustituible modo versus y además once modos de historia diferentes, uno por cada protagonista. Los nueve escenarios en los que se desarrolla **DRAGON BALL Z** para ***Mega Drive*** nos transportarán, entre otros enclaves, a la Casa de Dios, al planeta Namec o al Dojo del Torneo de Artes Marciales. Las dimensiones de estos marcos son variables, pero todos cuentan con un cuidado tratamiento, sobre todo en materia de colores.

Pero todos estos datos serían anecdóticos si detrás no hubiera una potente configuración. Este *beat'em up* cuenta con una estudiada estructura en la que destaca principalmente el equilibrio entre los luchadores y el predominio de las magias o golpes









DRAGON BALL Z

DRAGON BALL Z para los 16 bits de Sega va a conquistar el corazón de los amantes más empedernidos al difícil género de los beat'em up.

TRUNKS

VELOCIDAD: ALTA.
FUERZA: MEDIA.
POTENCIAL DE COMBATE.: MEDIO, ALTO.
ESPECIALES: FINAL y ENERGY ATTACK.

Nº 18

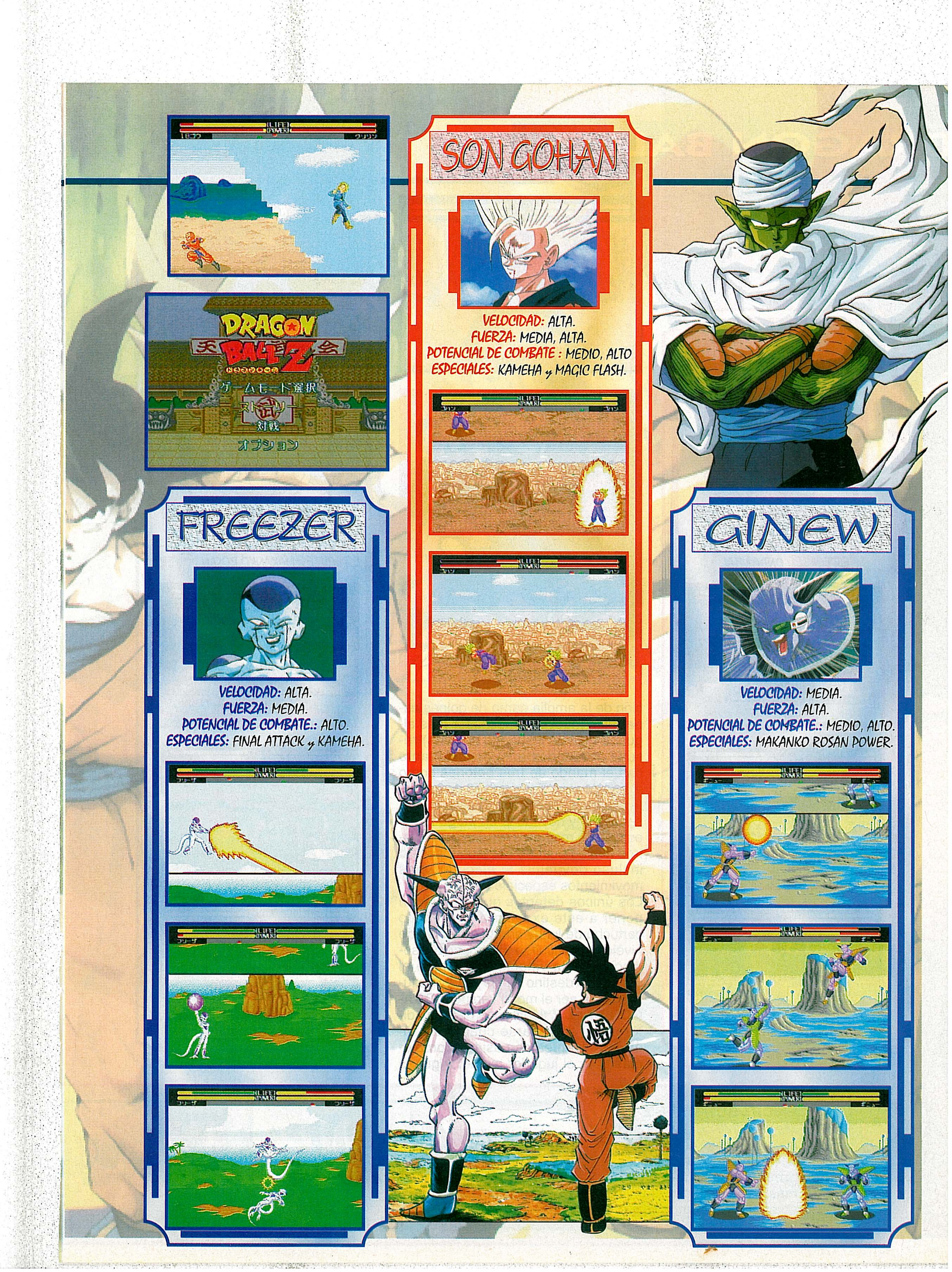
VELOCIDAD: ALTA.
FUERZA: MEDIA, ALTA.
POTENCIAL DE COMBATE.: MEDIO, ALTO.
ESPECIALES: SODAN y KAMEHA.

PICCOLO

VELOCIDAD: MEDIA.
FUERZA: ALTA.
POTENCIAL DE COMBATE.: ALTO.
ESPECIALES: ESPIRAL ASESINA.

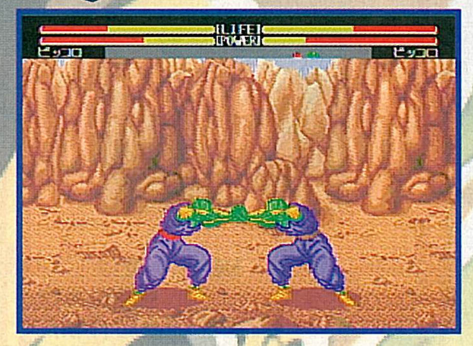
especiales como núcleo de la acción. En los títulos tradicionales del género los espectaculares efectos estaban más compensados con los golpes normales.

La velocidad, fuerza vital y efectos de los poderes de los contendientes varían sin que exista uno claramente inferior. La potencia de los guerreros de las Fuerzas Especiales, por ejemplo, puede ser contrarrestada por la rapidez de Son Gohan o de Trunks, y estas peculiaridades son lo que definirán nuestro estilo de lucha. La ejecu-



DRAGON BALL Z
ゲームモード選択
対戦
オプション
SON GOHAN
VELOCIDAD: ALTA.
FUERZA: MEDIA, ALTA.
POTENCIAL DE COMBATE : MEDIO, ALTO
ESPECIALES: KAMEHA y MAGIC FLASH.
FREEZER
VELOCIDAD: ALTA.
FUERZA: MEDIA.
POTENCIAL DE COMBATE.: ALTO.
ESPECIALES: FINAL ATTACK y KAMEHA.
GINEW
VELOCIDAD: MEDIA.
FUERZA: ALTA.
POTENCIAL DE COMBATE.: MEDIO, ALTO.
ESPECIALES: MAKANKO ROSAN POWER.

DRAGON BALL Z

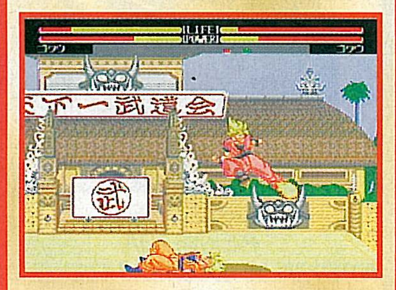


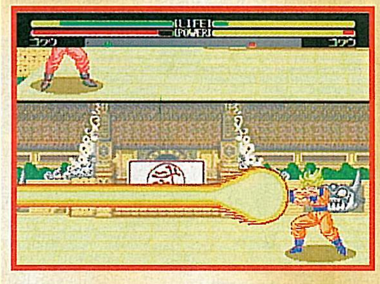


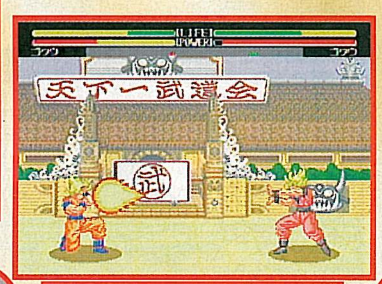


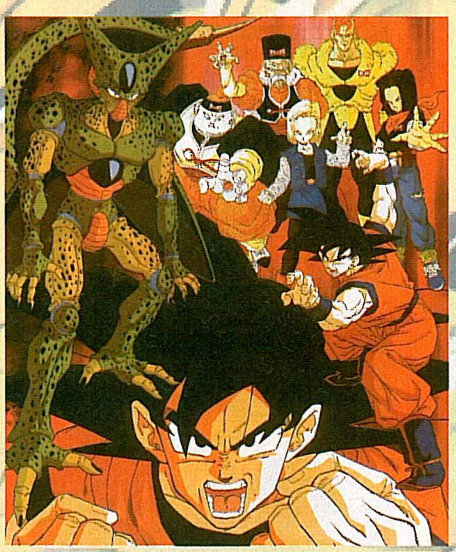


VELOCIDAD: ALTA.
FUERZA: MEDIA, ALTA.
POTENCIAL DE COMBATE.: ALTO.
ESPECIALES: ONDA VITAL.



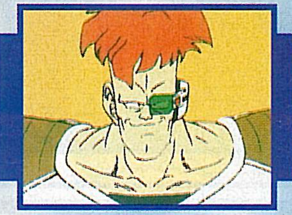




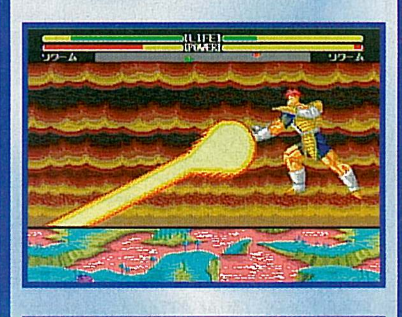


ción de la amplia gama de golpes especiales (nueve por luchador más algunos ocultos llamados combos) resulta tremendamente sencilla tanto con el mando de tres botones como con el de seis. Todo un lujo de espectacularidad. Otra característica interesantísima y novedosa en ***Mega Drive*** es que las magias lanzadas por nuestros rivales pueden ser bloqueadas o incluso devueltas al ejecutar unos movimientos especiales del pad.
Los únicos defectos que se pueden poner a este excelente y completo cartucho de lucha son la ausencia de niveles de dificultad y la imposible selección de la velocidad. Aunque el verdadero destino de los juegos de lucha suele ser el modo versus, y **DRAGON BALL Z** tiene once historias diferentes, terminarse cualquiera de ellas no plantea demasiados problemas para el jugador medio. Algunas





VELOCIDAD: MEDIA.
FUERZA: ALTA.
POTENCIAL DE COMBATE.: ALTO.
ESPECIALES: MAKANKO ROSAN POWER.







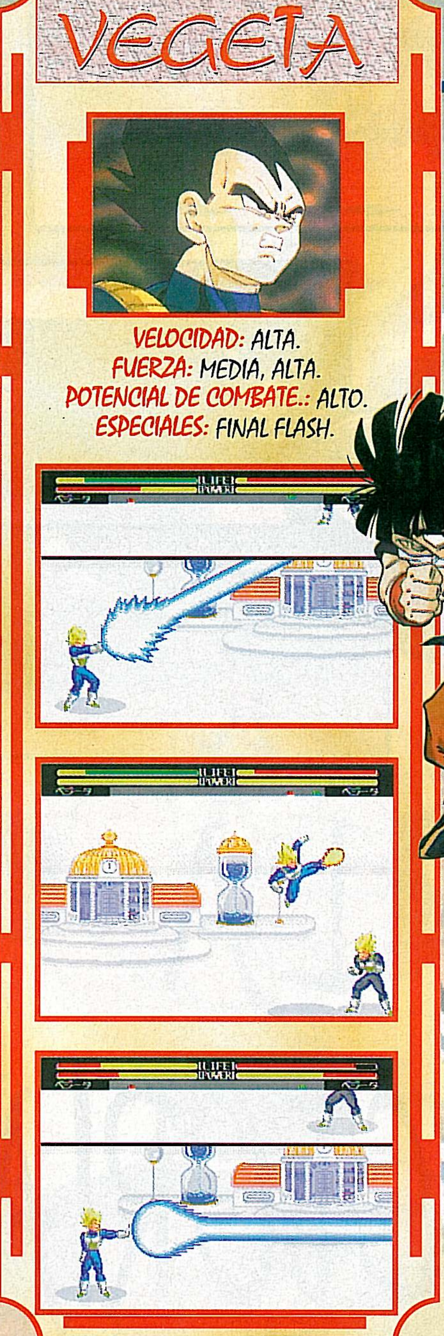


En **DRAGON BALL Z** para ***Mega Drive*** contaremos con once historias diferentes, es decir, una por cada personaje presente en el juego. Además, para acceder al último combate tendremos que enfrentarnos a siete rivales.











BANDAI
(BANDAI)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 11
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	89
MUSICA	92
SONIDO FX	94
JUGABILIDAD	90



opciones más o una modalidad de Torneo similar a la versión para ***Super Nintendo*** hubieran convertido a este título en un modelo a seguir de cara al futuro.

Pese a todo, estamos seguros que este nuevo lanzamiento va a marcar una época, y que hasta los enemigos de la serie se van a ver obligados a reconocer su extraordinaria calidad. El juego más querido ha justificado totalmente la expectación creada.

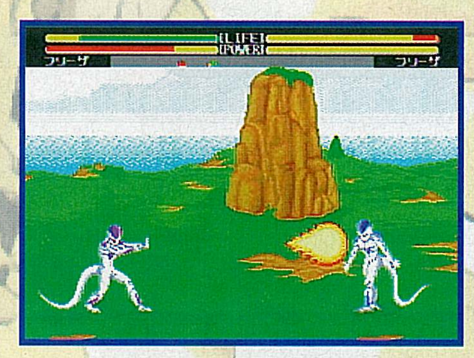
DE LUCAR

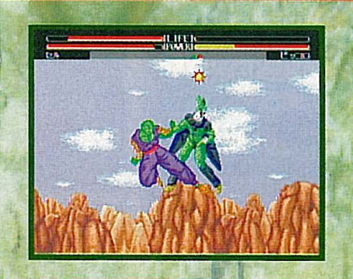
- La espectacularidad de las magias y los golpes especiales.
- Once modos historia diferentes y la presencia de Krilin.
- La fidelidad gráfica y la calidad de los efectos, voces y melodías.
- Que no tenga niveles de dificultad, ni un menú de opciones más amplio.

TOTAL 91

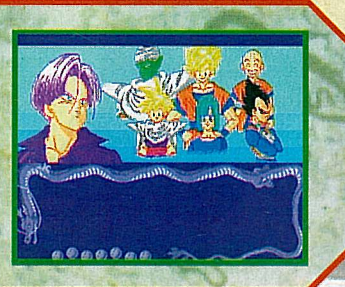
Bandai aprovecha el entusiasmo general para producir un juego equilibrado, tremendamente jugable y realizado tecnicamente con mimo e inteligencia. Capaz de convencer a los seguidores de los dibujos y a los amantes de los *beat'em up* más innovadores.












SUPER NINTENDO
DRAGON BALL Z 2
Después de unos meses de espera, por fin tenemos la segunda parte del flamante ganador de nuestro premio al mejor juego para Super Nintendo del año: DRAGON BALL Z 2.
LA VICTORIA FINAL



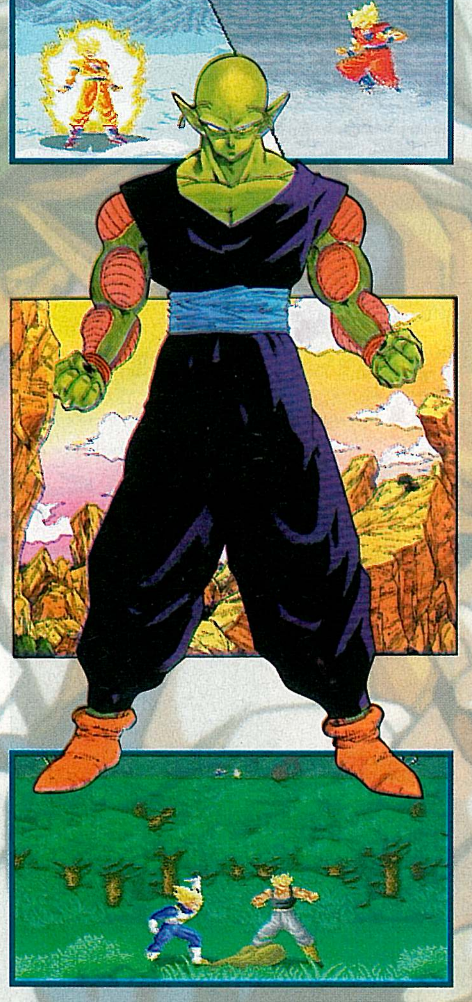
El equipo de programación de **Bandai Japón** ha sabido aprovechar plenamente las mejores cualidades del primer DRAGON BALL Z, potenciándolas al máximo para realizar uno de los *beat'em up* más agiles, divertidos y cautivadores de los últimos tiempos. Y todo bajo el mismo ideal común de la innovación.

Todo lo referente al aspecto gráfico se ha mejorado, dotando a los escenarios y a los personajes de una mayor estilización, más acorde con el manga original de Akira Toriyama. El célebre *split screen* ha sido mejorado, ganando tanto en velocidad como en lujo de detalles, con la incorporación en la pantalla del radar de un minúsculo y gracioso personaje que nos mostrará nuestra situación con respecto a nuestro enemigo y en relación al escenario, sustituyendo el tosco cuadrado de otras ocasiones. También se ha eliminado el indicador de colores. En **DRAGON BALL Z 2** este índice es siempre negro, por lo que es posible accionar un Kamehame en la misma cara del adversario y luego, con sólo alejarnos un poco, ejecutarlo. Los verdaderos puntos fuertes de este título radican en los movimientos y magias especiales. Ahora es posible efectuar Ondas Kamehame y otras magias con mayor facilidad, al igual que bloquear las del enemi-

DRAGON BALL Z 2



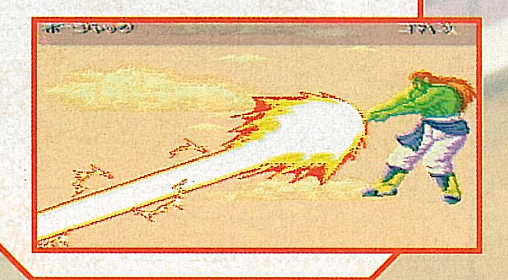




BOJACK



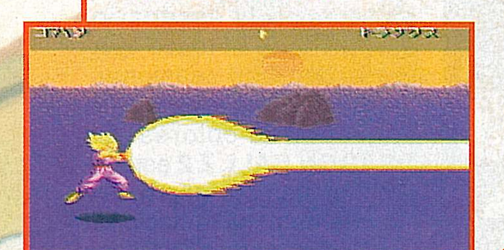
Este gigantesco individuo pertenece a la legendaria estirpe de los guerreros de plata, famosos por su brutalidad y por su violencia insultada. A pesar de no ser especialmente ágil, es capaz de destruir una inmensa cordillera de un leve puñetazo.



SON GOHAN



A pesar de su corta estatura, ha logrado superar el segundo grado de Super Saiyayins,. Además, su gran agilidad y fortaleza le convierten en uno de los máximos favoritos de cara a obtener la ansiada victoria final. Todo un reto.





go gracias a una nueva opción incluida en uno de los menús del juego, llegando en algunos casos a destinar uno de los botones del pad tan sólo a magias especiales.

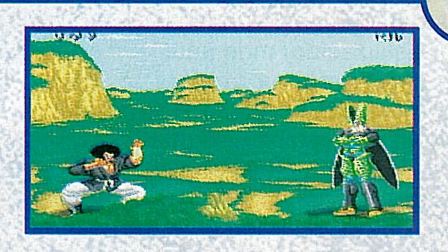
Este método de control se hace absolutamente necesario para disfrutar de la mayor innovación de **DRAGON BALL Z 2** respecto a la primera parte: la posibilidad de contrarrestar las magias de un enemigo con otra nuestra. Como en la serie de televisión, podremos neutralizar el Rayo Asesino de Piccolo con uno de nuestros golpes y entrar en un genuino duelo de fuerzas que tan sólo se saldará con la derrota de uno de los dos, en una secuencia dramática y espectacular. Además, los programadores han añadido algo más para los amantes de las emociones fuertes: los Meteoro Attack. ¿Os acordáis de que en el primer DRAGON BALL Z Son Goku tenía un golpe secreto que iniciaba toda una se-

MODO HISTORIA





La trama argumental es sorprendente. El protagonismo deja de recaer en Son Goku para centrarse en cuatro personajes: Piccolo, Son Gohan, Trunks y Vegeta. En el modo Historia podremos encontrar a viejos conocidos de la serie como Bulma y además entrenarnos con Son Goku y los otros luchadores. Hay cuatro niveles de dificultad. En los primeros niveles el objetivo es librarse de Cell, Zangya y Bojack. El último nivel, sin embargo, nos deparará el enfrentamiento definitivo con el mas legendario y poderoso Super Saiyayin de todos los tiempos: Brawley.

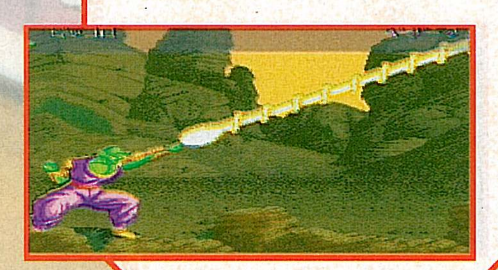




PICCOLO



Después de fusionarse con Dios, Piccolo (también conocido a partir de este momento como Super Namec) ha conseguido triplicar su fuerza hasta sobrepasar la mítica barrera de los Super Saiyayins. Su fuerza física es terrible.

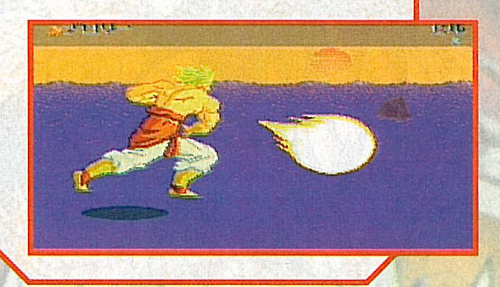




BRAWLEY



Cuenta la leyenda que cada mil años el legendario señor de los Super Saiyayin regresa a la vida para poner a todo el mundo en su sitio. Con el potencial de combate de un dios, Brawley es prácticamente invencible en todos los campos.



EL TORNEO DE ARTES MARCIALES

La nueva edición de este torneo incluye las misma opciones que el anterior DRAGON BALL, pero incorporando la posibilidad de destrozar el suelo de piedra con el cuerpo de nuestro enemigo, gracias a una llave tan mortal como espectacular. Este campeonato permite participar de uno a ocho jugadores (entre ellos o ante la computadora) con un solo fin: demostrar quién es el luchador más fuerte del Universo.



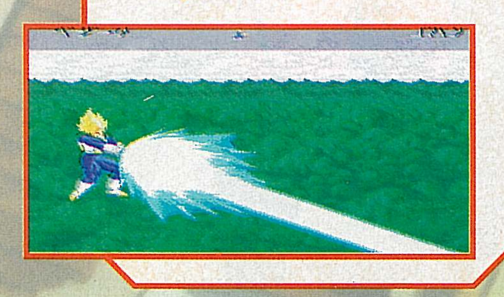


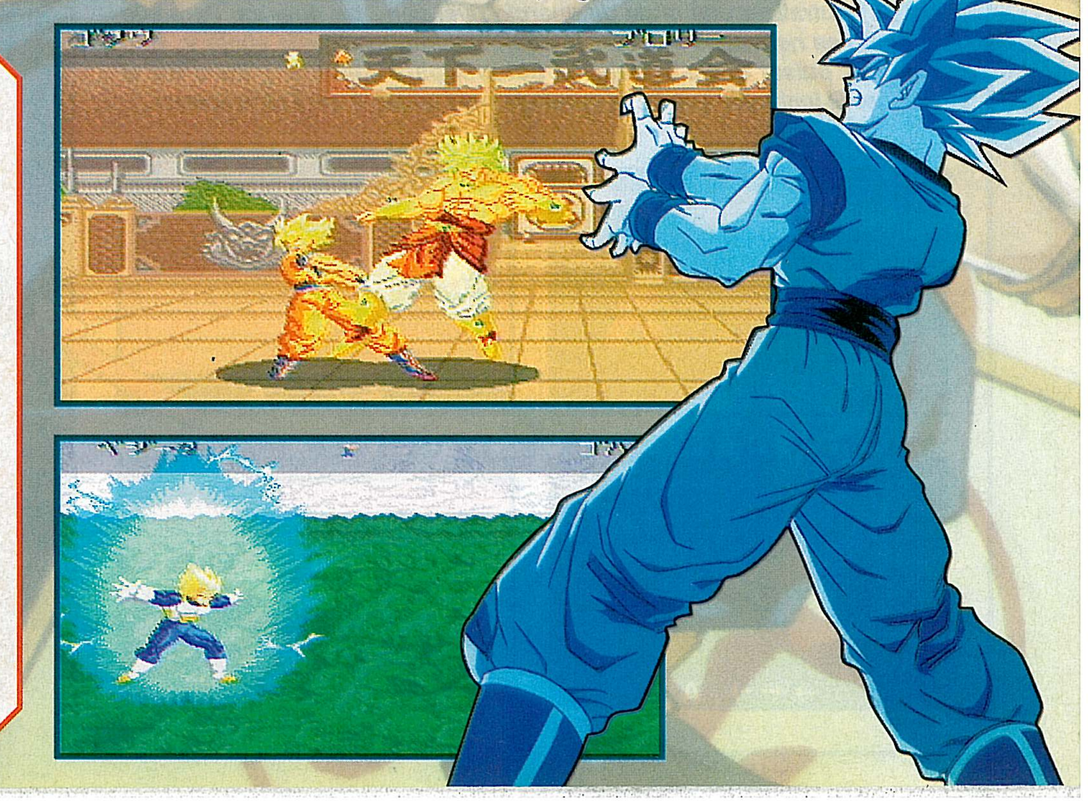
cuencia de patadas, puñetazos y codazos? Pues ahora todos los luchadores (excepto Cell Junior) pueden hacer uso de una de estas mortales combos, más cercanas a un fataliti del MORTAL KOMBAT que a una llave usual, comenzando una mortal danza de impactos que reducirá a la mitad la barra de energía del rival, al tiempo que eleva nuestra moral. Cada Meteoro Attack se interactúa con el escenario que hayamos elegido. En cuanto a opciones, **DRAGON BALL Z 2** no se queda precisamente corto. Para empezar tenemos el modo Historia, que retoma el argumento de uno de los OVAS (Original Video Anima-

VEGETA



A pesar de que ya ha perdido el tren y no es capaz de llegar al potencial de combate de Son Gohan y Son Goku, todavía conserva unos cuantos ases bajo la manga en forma de llaves especiales. El que tuvo, retuvo.





DRAGON BALL Z 2





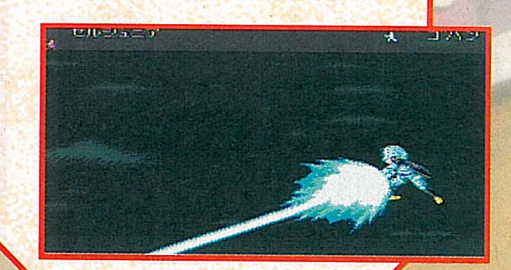
tion) de la serie de animación y nos presenta a cuatro nuevos villanos: Cell Junior (que llega de la mano de su malvado papá), Zangya, Bojack y a una genuina bestia parda que recibe el nombre de Brawley. En esta ocasión, el protagonismo no recae en Son Goku, que hará pequeñas apariciones, sino que deberemos optar por Piccolo, Trunks, Vegeta o Son Gohan para iniciar la aventura, que seguirá un camino u otro según el nivel de dificultad elegido o del número de combates ganados o perdidos.

También ha sido respetado de la primera parte el modo Torneo en el que podrán participar de uno a ocho jugadores, con el aliciente añadido de usar los Meteoro Attack y destrozar poco a poco las instalaciones ante la aterrorizada presencia del speaker de costumbre, por el que los años no han pasado en balde.

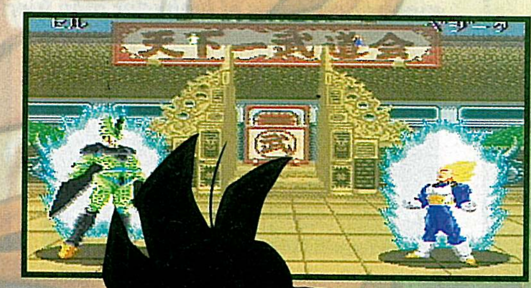
CELL JUNIOR



Tenía que haber alguien mediocre entre tanto dios de la lucha, y ese es sin duda Cell Junior. Flojo en todos los sentidos, ni su fuerza ni su técnica alcanzan las cotas de calidad necesarias para enfrentarse a luchadores como Piccolo o Son Goku.



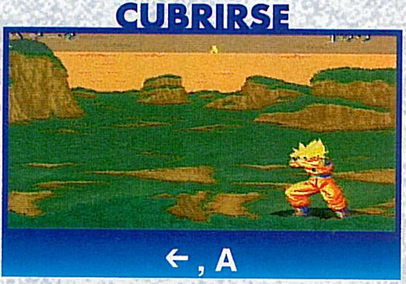




DEVOLVER LAS MAGIAS

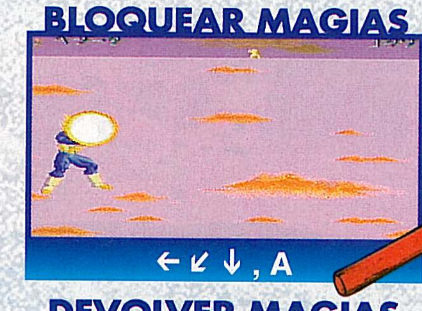
Además de bloquear y poder desviar las bolas de energía del contrario, DRAGON BALL Z 2 incorpora la posibilidad, por asombroso que parezca, de neutralizar una onda de energía rival con otra nuestra. Para ello tan sólo es necesario ejecutar la combinación que tenéis abajo y, acto seguido, pulsar como salvajes el botón A para aguantar y devolver el ataque. El luchador que haya apretado más veces A será el vencedor.

CUBRIRSE



←, A

BLOQUEAR MAGIAS



←↙↓, A

ESCUDO DE ENERGIA

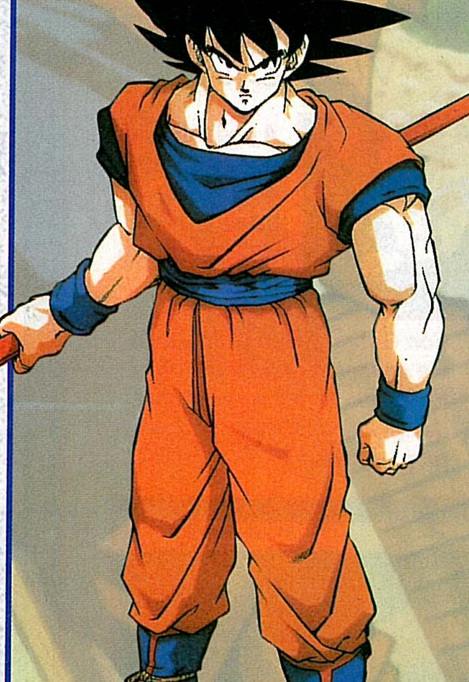


→←→, A

DEVOLVER MAGIAS



↓↙←→, A



TRUNKS



Este magnífico luchador constituye la combinación perfecta entre agilidad, fuerza y potencial de energía. Tanto sus magias como sus llaves alcanzan un grado de perfección difícilmente superable. Resulta un adversario temible.





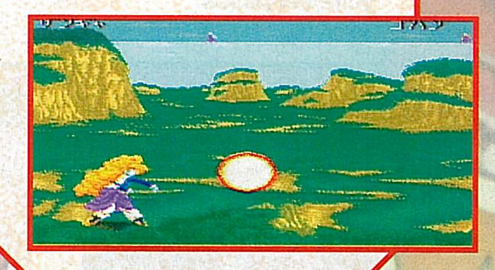
En el modo Versus hallaréis el mayor número de opciones jamás contempladas en un juego de lucha. Podréis cambiarlo todo: cualquiera de los 18 escenarios, añadir y quitar magias, practicar las llaves especiales, modificar las melodías, seleccionar el nivel de resistencia y ataque de cada luchador o rendirte en caso de que la superioridad del contrincante sea demasiado manifiesta. Un mundo infinito de posibilidades tanto para dos como para un jugador.

La música ha sido quizá el único elemento que ha bajado un poco de calidad, debido en su mayor parte a un

ZANGYA



Bajo este exótico nombre se esconde una luchadora menuda, pero salvaje y fuerte como ella sola. Su agilidad es insuperable, incluso para el mismo Son Gohan. Además, es capaz de ejecutar unas magias tan espectaculares como mortíferas.



APRENDER MAGIAS

Es la mejor opción del cartucho y supone la mayor innovación. Si tienes problemas para ejecutar una llave o magia, sólo debes seguir estos pasos. En cualquier momento del combate, pulsa START seguido de SELECT. Selecciona el personaje (con DERECHA e IZQUIERDA) y elige el golpe que desees practicar. Presiona el botón A y a entrenar.





CELL



Tras absorber al nº 16 y al nº 18, Cell ha llegado a su plenitud física. Sus Ondas Kamehame pueden alcanzar la potencia de la de Son Goku, con el añadido de tener una agilidad prodigiosa y una técnica de combate insuperable.









SON GOKU



Sobra todo comentario referente al más mítico y extraordinario de los guerreros que han visto la luz desde los albores de la historia . Son Goku ha conseguido una merecida fama por su velocidad, fuerza y técnica. Sin duda, es el número uno.



DRAGON BALL Z 2

METEORO ATTACK

DRAGON BALL Z 2 contiene algunos supergolpes secretos, denominados Meteoro Attack. Para realizarlos tan sólo debes estar pegado al contrario y seguir los siguientes pasos:

- Son Goku, Son Gohan, Cell, Trunks, Zangya, Bojack, Brawley. →←↓↑, B
- Vegeta, Piccolo. →←↓↑, Y



par de melodías que parecen más sacadas de una escena de *La Violetera* que de la serie de televisión. Por suerte, el resto del aspecto sonoro se salva bastante gracias a las potentes y nítidas digitalizaciones de voz de los luchadores. La jugabilidad ha sido otra de las beneficiadas por el nuevo sistema para ejecutar las magias y por la mayor velocidad de respuesta de los mandos de control.

DRAGON BALL Z 2 es un grandioso *beat'em up* que supera con creces a la magnífica primera parte, y que tiene todas las papeletas para convertirse en el juego de lucha más importante del año para ***Super Nintendo***. Tan sólo SUPER STREET FIGHTER 2 podrá (y tengo mis dudas) desbancar a Son Goku y a sus amigos del puesto de privilegio que tan justamente han logrado.

NEMESIS

TRUCOS

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LOS LUCHADORES

En cualquiera de las pantallas previas al combate (esas escenas en las que los protagonistas se echan unas charlas de aúpa) pulsa ABAJO cinco veces en el pad de control. Esto lo pueden hacer tanto el jugador uno como el dos (pulsando en el segundo pad, claro está).

COMO RENDIRSE EN UN COMBATE

Para rendirte (en caso de aplastante inferioridad), en cualquier combate con rapidez tan sólo presiona A, B, X, Y y SELECT al mismo tiempo.

ELEGIR A SON GOKU Y BRAWLEY

En la intro (justo cuando se ven los puños de Son Gohan) pulsa en el primer pad la siguiente combinación: ARRIBA, X, ABAJO, B, L, Y, R y A. Si lo has hecho correctamente, oirás la voz de Brawley llamando a Kakarot (Son Goku).

MODO TURBO

Presiona L y R en el segundo pad y resetea la consola (o bien apágala y luego enciéndela, como prefieras). Comprobarás como la música de la intro cambia, lo que indica que estás en la versión turbo del juego, que va a 1, 5 veces más rápido que en el modo normal.



BANDAI
(BANDAI)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-8
VIDAS: 1
FASES: 1
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	93
MUSICA	81
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	95

- La posibilidad de contrarrestar unas magias con otras.
- El nuevo diseño más estilizado de los personajes.
- Toneladas y toneladas de opciones secretas.
- Los Meteoro Attack son alucinantes.
- El aspecto gráfico en conjunto.

TOTAL 93

DRAGON BALL Z 2 no sólo supera a la anterior entrega para los 16 bits de **Nintendo**, sino que además estamos ante uno de los *beat'em up* más originales, ágiles y divertidos de los últimos años. Este magnífico cartucho va a ser un auténtico bombazo.



Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo ''FIFA PACK'' de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
EA SPORTS
PRESENTS
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.
CID FCA!

- UBI SOFT (Human)
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 16 circuitos
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: SI

8 Mb

DUELO DE ESCUDERÍAS

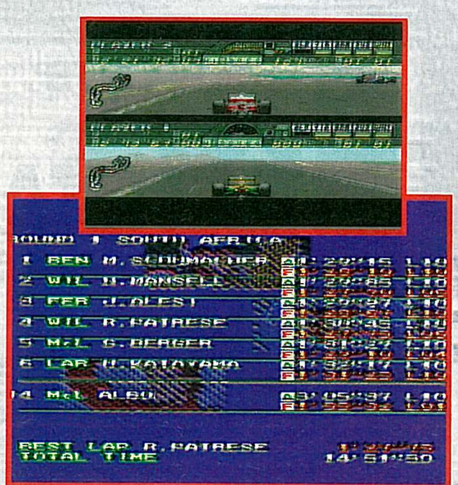
F1 POLE POSITION

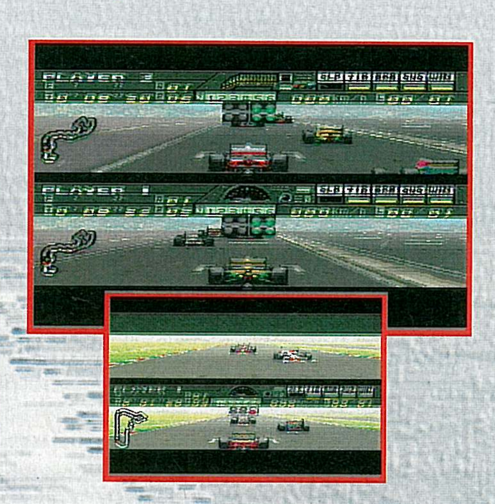
El gran circo de la Fórmula 1 regresa a la Super Nintendo con un cartucho donde se ha reproducido con todo tipo de detalles a pilotos, vehículos y escuderías. Todo un espectáculo sobre ruedas.

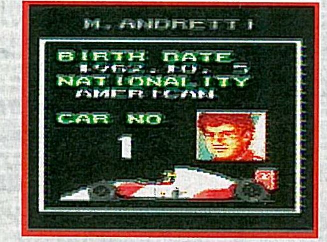
La Fórmula 1 sólo contaba con dos antecedentes para los 16 bits de **Nintendo**: EXHAUST HEAT y NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.

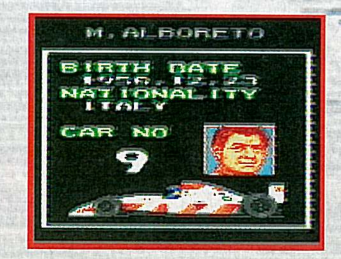
F1 POLE POSITION también posee la tradicional perspectiva posterior, recogiendo todos los detalles de los auténticos ases del volante de la temporada anterior y los aspectos técnicos más importantes de las siete escuderías incluidas en el juego.

Cada escuadra cuenta con dos pilotos oficiales. Sus resultados en cada prueba determinará la clasificación a nivel individual y por equipos. Los 16 circuitos pueden recorrerse en la modalidad de Campeonato del Mundo o en la opción de entrenamiento antes de iniciar cualquiera de los grandes premios. También es posible participar en un modo, denominado Batalla,

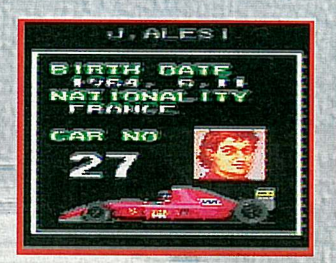


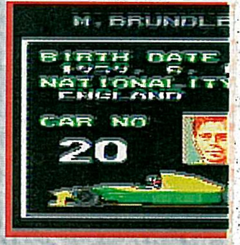


















Permite probar los circuitos, recogiendo los tiempos parciales de cada vuelta en la ventana superior.

GRAN PREMIO



Ofrece toda la emoción de una temporada completa y la clasificación general por pilotos y por escuderías.

BATALLA



Este modo os enfrentará con los pilotos seleccionados en la opción de uno o de dos jugadores.

BOXES



que permite fijar el número de vueltas y designar a los pilotos rivales.

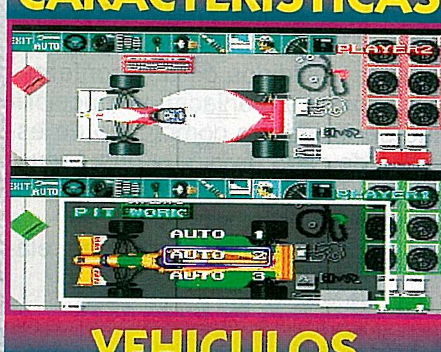
Ubi Soft ha creado un juego con una amplia gama de opciones para modificar las características de los vehículos, adaptándolas a las condiciones atmosféricas. Los monoplazas tienen una valoración, basada en criterios reales, para otorgar una mayor veracidad a los resultados finales.

El *split screen* permite contemplar la visión a través del espejo retrovisor. No obstante, las dimensiones de las ventanas limitan la pantalla útil.

En los giros el coche siempre permanece inmóvil en el centro del trazado, dificultando enormemente el control del monoplaza. Este hecho convierte a **F1 POLE POSITION** en uno de los simuladores automovilísticos más difíciles del mercado.

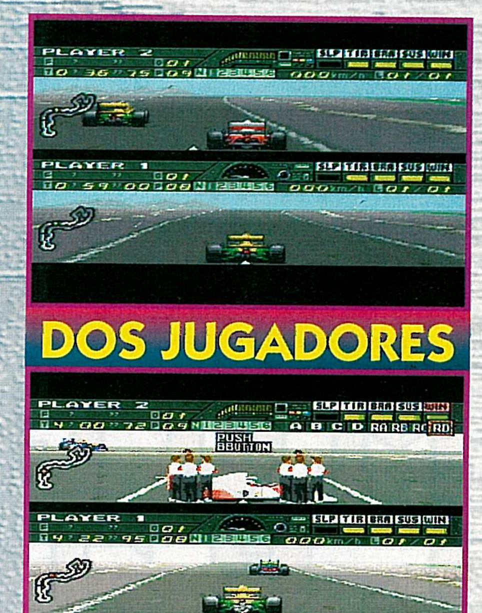
JAVIER ITURRIOZ



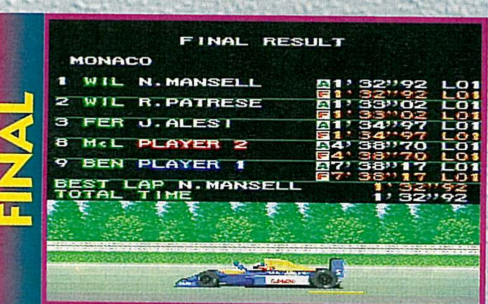


VEHICULOS

DOS JUGADORES



FINAL



GANADOR

1ST PRIZE
M.SCHUMACHER
RANKING
CONGRATULATIONS

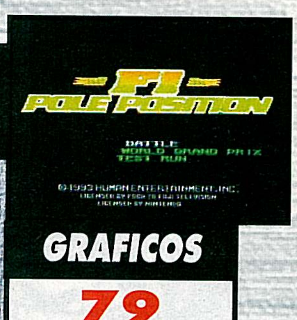
N.MANSELL
BIRTH DATE 1953. 8. 8
NATIONALITY ENGLAND
CAR NO 5

A.SUZUKI
BIRTH DATE 1960. 9. 8
NATIONALITY JAPAN
CAR NO 10









Este simulador automovilístico pone especial énfasis en los aspectos relativos a escuderías y pilotos, pero a costa de descuidar en gran medida el sistema de control de los monoplazas y la jugabilidad.

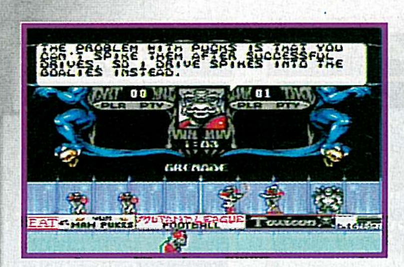
GRAFICOS	79
MUSICA	77
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	69

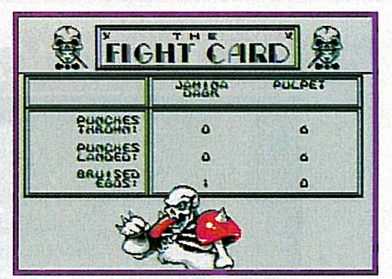


- ELECTRONIC ARTS
- JUGADORES: 1 a 4
- COMPETICIONES: 2
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

16 Mb







JUERGA MUTANTE

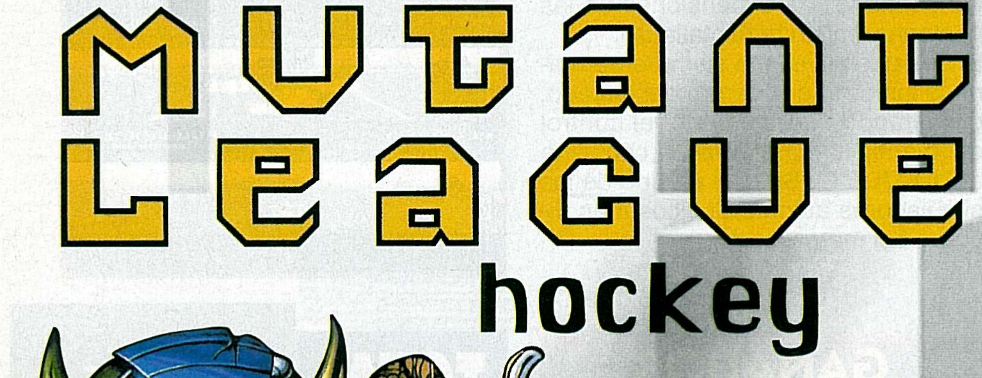
Extraños individuos son los protagonistas de un simulador de hockey sobre hielo creado por Electronic Arts, que introduce un enfoque muy divertido en este espectacular deporte.



El hockey sobre hielo ha tenido un fiel reflejo en el mundo del videojuego con cartuchos como MARIO LEMIEUX HOCKEY y toda la larga saga de títulos creados por **Electronic Arts** desde 1991. La compañía norteamericana actualiza cada año las plantillas de los grandes conjuntos de la NHL, introduciendo en todas las entregas importantes novedades y mejoras.

Electronic Arts quiere seguir explotando el filón de este espectacular deporte con **MUTANT LEAGUE HOCKEY.** Este cartucho incluye 20 equipos, divididos en dos conferencias (Tóxica y Maniaca), y la posibilidad de formar un combinado de estrellas de cada división y otra escuadra con los mejores jugadores de la competición.

Los deportistas tienen nombres rela-





PASSWORDS



JUEGO SUCIO



ESQUELETOS



Velocidad y fortaleza medias.

TROLLS



Son lentos, pero muy fuertes.

ROBOTS

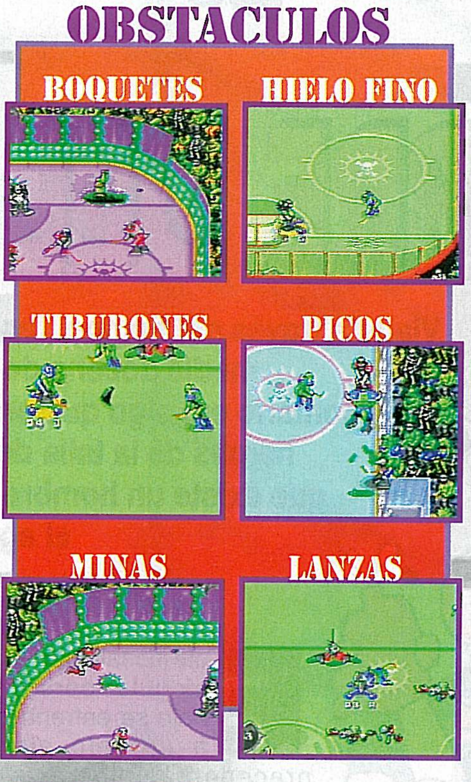


Son rápidos, pero débiles.

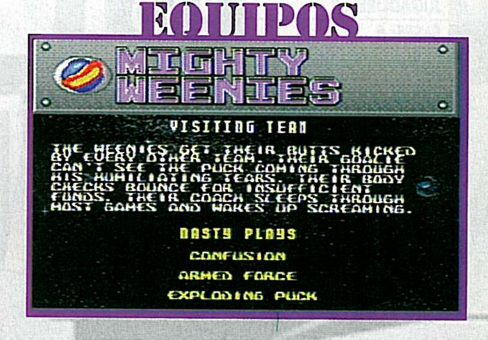
LUCHA



OBSTACULOS



EQUIPOS



cionados con términos terroríficos y su calidad se mide en calaveras. Los equipos están integrados por extraños seres, como robots o esqueletos, que tienen diferentes capacidades deportivas y destructivas. Sin duda, un enfoque divertido y totalmente original dentro del mundo del hockey sobre hielo.

Los estadios donde se disputan los partidos están repletos de obstáculos y barreras que pueden dejar fuera de combate a cualquiera de los jugadores. El público no cesa de lanzar objetos a la pista en un claro símbolo de la *deportividad* que reina en tan extraña competición. Con estas premisas, cada enfrentamiento se transforma en una caja de sorpresas.

El desarrollo técnico de **MUTANT LEAGUE HOCKEY** no se encuentra a la altura de las expectativas creadas. Los aspectos más negativos del juego son su defectuoso scroll y sus efectos de sonido. Pese a todo, estamos ante un juego muy divertido.

JAVIER ITURRIOZ



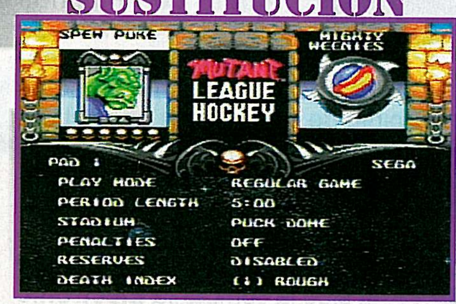
ENTRENADORES



REPETICIONES



SUSTITUCION



PERSONAJES





TOTAL 73

MUTANT LEAGUE HOCKEY es un soplo de aire fresco en los simuladores de este género, aunque el desarrollo técnico del juego puede mejorarse . Otra vez será.

GRAFICOS	74
MUSICA	72
SONIDO FX	68
JUGABILIDAD	78



- ELECTRONIC ARTS (E. A.)
- JUGADORES: 1
- FASES: 6
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

8 Mb

EL HOMBRE DEL TIEMPO

Viajar a través del tiempo, rescatando de las garras del mal a media docena de hermosas mujeres, y vivir para contarlo era algo que parecía estar reservado sólo para héroes de la talla de James Bond. Pero nadie sabía que existe un hombre tan pintoresco y valiente como el agente 007. Su nombre es Normy.

Este desaliñado y singular personaje se enfrenta a un reto sin precedentes: liberar a seis hermosas damas que han sido trasladadas a épocas tan poco aconsejables como la prehistoria o lugares tan inhóspitos como el infierno por un demonio con muchos aliados. Además de sus cualidades físicas, nuestro héroe cuenta con un arsenal variopinto de armas adaptadas al periodo y a las circunstancias como: tartas, mazas sorpresa, rocas y sustancias diversas. Un tipo peligroso.

La responsable de esta creación de plataformas en 8 megas para ***Mega Drive*** ha sido la compañía **Electronic Arts** y, como en otras ocasiones, el resultado final presenta claros y oscuros a partes iguales. Parece que los programadores norteamericanos encuentran serios problemas a la hora de lograr productos completos, salvo honrosas excepciones como JUNGLE y DESERT STRIKE, cuando se salen de su especialidad deportiva. No hablamos ya de originalidad que es algo realmente complicado a estas alturas, hablamos de huir de la vulgaridad y de buscar nuevos alicientes sin perder jugabilidad.

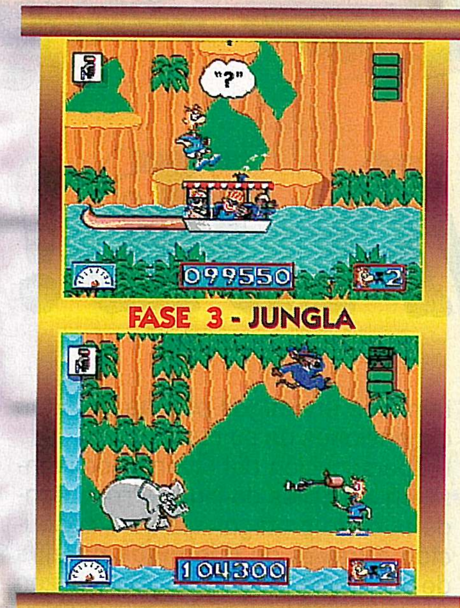
En las seis mastodónticas fases de **NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA** se alternan de una manera decepcionante los elementos atractivos con los mediocres. Entre los aciertos, destacan el enorme mapeado de las fases, la singularidad de algunos detalles y situaciones durante el juego, la selección de melodías y efectos, las extrañas y simpáticas armas, la peligrosa velocidad de Normy y la

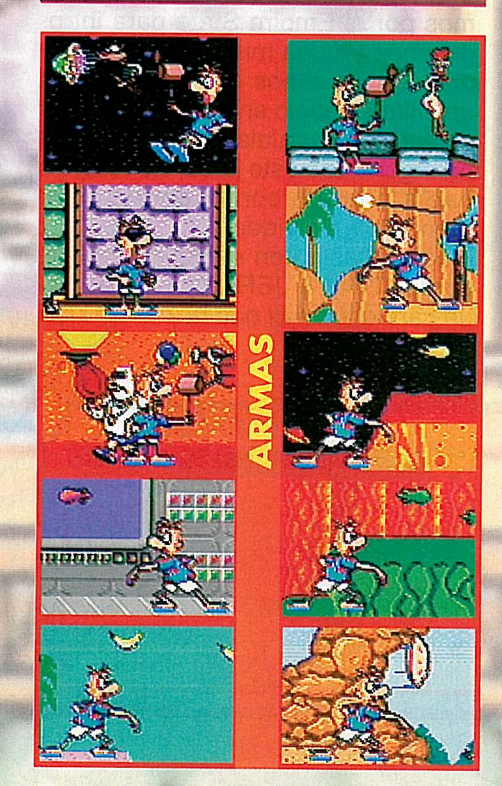


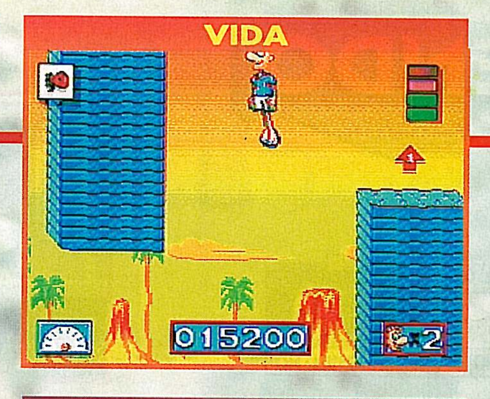
FASE 1 - PREHISTORIA













aceptable dificultad de los jefes de final de fase. En cuanto a las deficiencias es imprescindible nombrar el scroll de los fondos, gráficos resultones y alegres en tonos pero que no terminan de convencer, la monotonía de su mecánica de juego, opciones prácticamente inexistentes, un solo jugador y la ausencia de passwords en un programa tan extenso y complejo. Demasiadas carencias para valorar positivamente este título.

En definitiva estos aspectos restan cualquier atisbo de brillantez al juego, relegándolo al cajón de los títulos para coleccionistas o para los más empedernidos forofos de las plataformas, que gusten de los programas correosos y difíciles de terminar.

DE LUCAR









TOTAL 70

Resulta difícil que este título logre llamar la atención de los compradores. Electronic Arts debería modificar su estrategia, observando más a menudo las listas de éxitos.

GRAFICOS	71
MUSICA	75
SONIDO FX	73
JUGABILIDAD	70



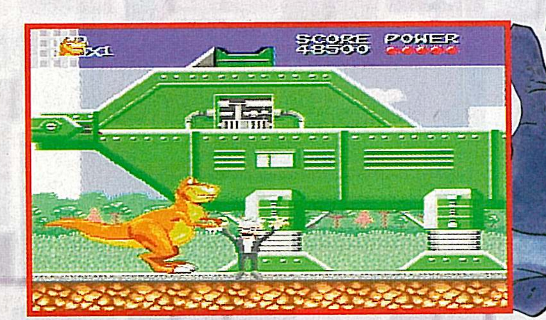
HIGH TECH (Visual Concept)	8 Mb
JUGADORES: 1	
FASES: 10	
PASSWORDS: NO	GRABAR PARTIDA: NO



Un científico ha desatado toda su locura. Sólo un dinosaurio, llamado Rex, puede conseguir acabar con este desaguisado y colocar las cosas otra vez en su sitio. Con este cartucho, la dinomanía parece que está dando sus últimos coletazos en el mundo de los videojuegos.



¡QUE SALVAJE!



Esta adaptación para ***Super Nintendo*** de una famosa serie televisiva ha olvidado las premisas esenciales para que un juego resulte agradable e interesante para los usuarios.

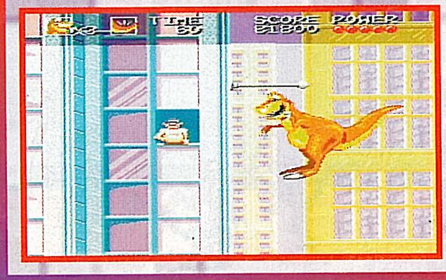
En este arcade de plataformas no se salva ni el argumento. Un extraño personaje, el capitán Neweyes, observa como su hermano gemelo, un científico que trabaja al margen de la ley, ha enloquecido y pretende llevar a cabo sus desvariados planes. Para evitar esta tragedia, el capitán solicita la inmediata ayuda de Rex, un dinosaurio incapaz de esquivar a sus temibles enemigos por las grandes dimensiones de su cuerpo.

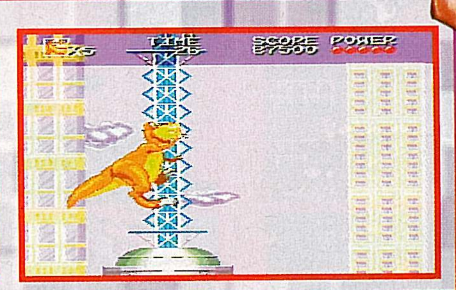
La persecución del inventor comienza en las calles de Nueva York, donde nuestro protagonista será conducido a través de diferentes parajes de la popular urbe: Manhattan, el zoo o un circo. Finalmente, ascenderemos por el Empire State para introducirnos en una misteriosa nave espacial, donde nos enfrentaremos a un último ingenio en nuestro afán por capturar al estrafalario científico que ha organizado este jaleo. **Hi Tech** no había entrado con buen pie en el mundo de los videojuegos. Basta con recordar TOM & JERRY, un cartucho en el que la

EL METRO

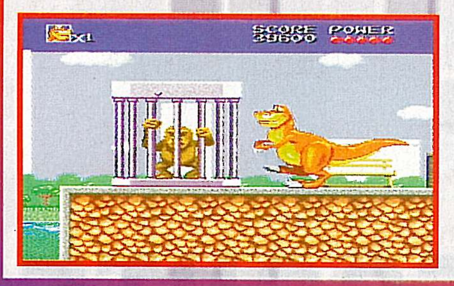
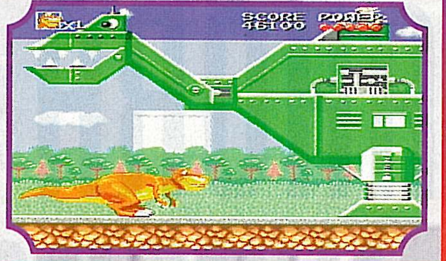
EMPIRE STATE



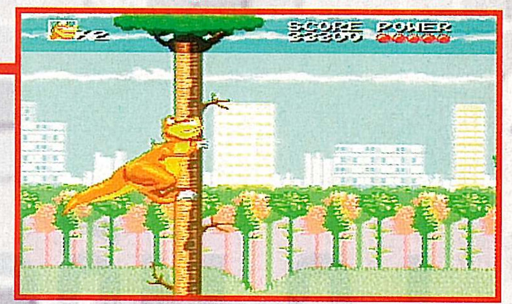




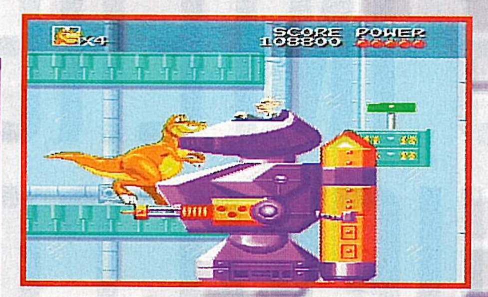
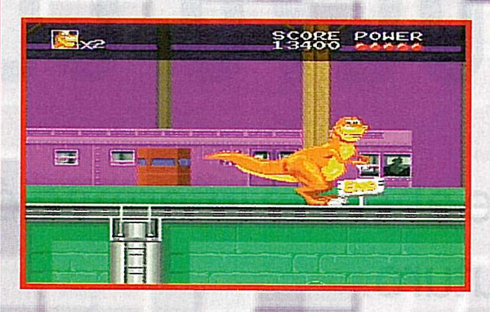
EL ZOO

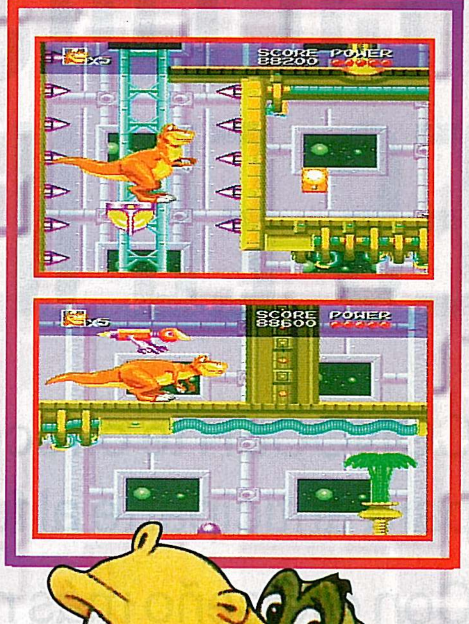
DINO, ¡SUBE, SUBE!



EL CIRCO

LA NAVE



MANHATTAN



calidad brillaba por su ausencia. Ahora con **WE'RE BACK!** esta compañía, en lugar de enmendar su anterior error, nos proporciona un juego de calidad discutible. Los factores negativos más destacados son un defectuoso scroll, la enorme caracterización del protagonista, un difícil control y una escasa jugabilidad.

Los aspectos positivos se reducen a un interesante colorido, gracias a la paleta cromática de la consola, y a una música que, pese a no ser la octava maravilla del Universo, cumple perfectamente con su cometido. Sin duda, un nimio bagaje para un nuevo lanzamiento en el mercado.

R. DREAMER

CABALGATA






TOTAL 72

High Tech no ha conseguido, pese a sus esfuerzos, crear un buen juego. El colorido y la música constituyen los dos únicos aspectos positivos de este nuevo lanzamiento.

GRAFICOS	74
MUSICA	82
SONIDO FX	70
JUGABILIDAD	70

AHORA LO MÁS INTERESANTE ES EL NUEVO CONOCER.

CONOCER te ofrece ahora la información más actual para anticiparte al futuro.

Con el diseño más moderno, CONOCER es la revista más joven y más viva para descubrir cada mes lo más interesante del mundo en que vivimos.



MEGA CD



TERMINATOR

arcade

La saga de TERMINATOR continúa dando batalla en el mundo de las consolas. Ahora, los usuarios de Mega CD podrán disfrutar plenamente con las peripecias y las aventuras de su héroe predilecto en el mundo del cine. Sálvese quien pueda.







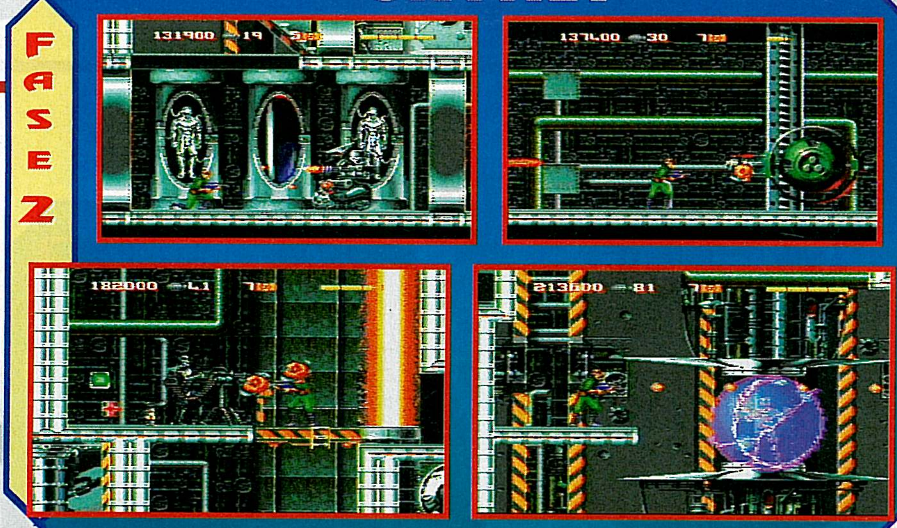
ARMADO HASTA L

Las conversiones suponen hasta ahora una de las mayores aportaciones al catálogo de ***Mega CD***. Y la verdad es que la mayoría no pasan de ser meras copias de los originales, con un aprovechamiento ínfimo de las posibilidades técnicas de esta consola. Ahí están claros ejemplos como SPIDER-MAN o CHUCK ROCK. **TERMINATOR** supone un ligero cambio en la dinámica seguida hasta el momento por las productoras, pues **Virgin** ha realizado un excelente trabajo que eleva la entrega para ***Mega CD*** a cotas de aceptable calidad. De todos modos, siempre se puede esperar algo mejor de un ***CD***.
La serie de juegos basada en este personaje va camino de convertirse en todo un clásico, aunque muchos de los títulos no responden técnicamente. En esta ocasión los progra-



SKYNET

FASE 2



madores vuelven a retomar el guión de la película, intercalando entre fase y fase digitalizaciones cinematográficas que nos introducen plenamente en la acción. Además, resulta sorprendente observar como estas secuencias aumentan de calidad a medida que el juego avanza, incluyendo efectos de sonido y voces digitalizadas en los últimos niveles. El peregrinar de Kyle Reese se verá continuamente dificultado por ángeles del infierno a bordo de sus Harley, camareros empuñando escopetas recortadas, aficionados de las películas de acción e ingenios cibernéticos de lo más persistentes. Como último obstáculo nos espera Teminator, cuyo principal objetivo es acabar con Sarah Connor, la sufrida madre de Kyle. Para estos enfrentamientos deberéis recoger los items surgidos a lo largo del desarrollo que os proporcionarán armas más potentes, granadas devastadoras, regeneradores de energía y vidas extra imprescindibles para alcanzar el final de esta impactante aventura. Las diferencias de este juego con respecto a la entrega







FUTURE WORLD







...LOS DIENTES

INTRO

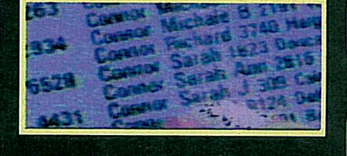












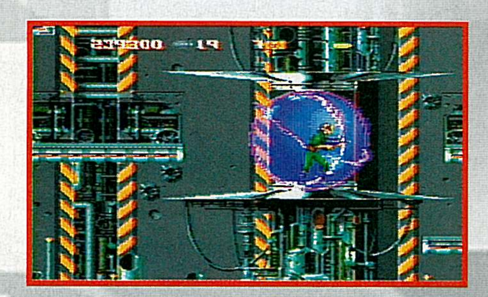












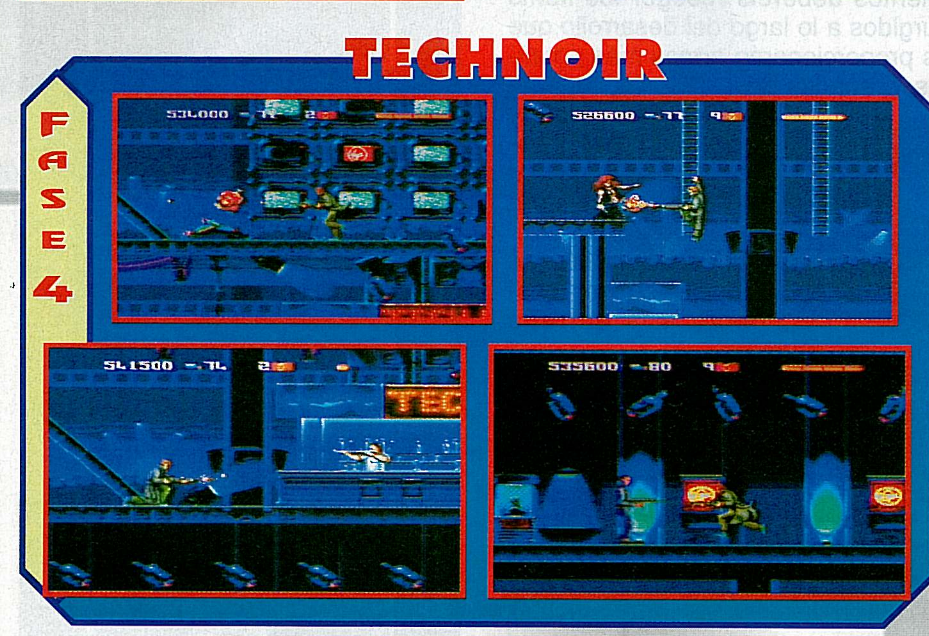


ALARMA



L.A. 20TH CENTURY

FASE 3

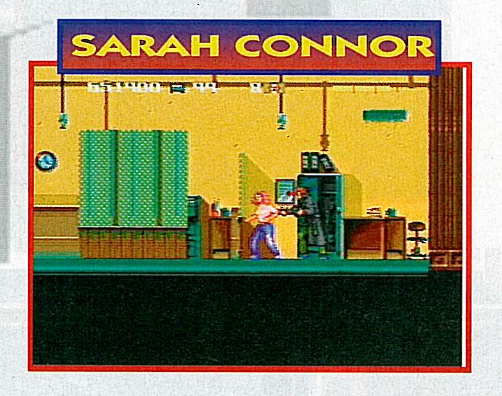


TECHNOIR

FASE 4



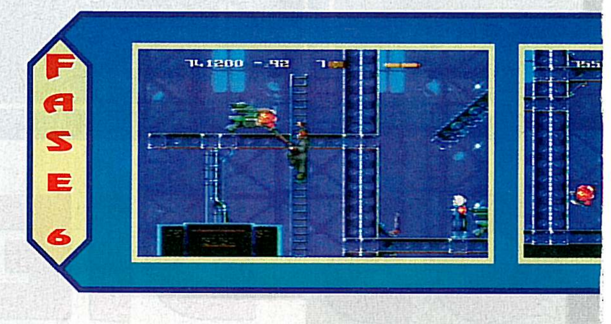
SIGUE LA FLECHA



SARAH CONNOR

para ***Mega Drive*** resultan notables. Para comenzar se ha incrementado considerablemente el número de fases. Atrás quedaron los cuatro irrisorios niveles de la versión para 16 bits. Los programadores de **Virgin** han modificado las animaciones, mucho más suaves, y han ampliado el número de sprites que aparecen en pantalla. **TERMINATOR** para ***Mega CD*** destaca especialmente por la cuidada realización de los escenarios, donde no faltan ni un solo detalle, y la animación de algunos enemigos como las impresionantes arañas metálicas del Future World.

La dinámica de **TERMINATOR** se encuadra dentro del típico arcade *jump'n'runner* con una acción que se extiende hasta el final del juego. La animación del protagonista resulta algo decepcionante hasta llegar a la ciudad. Este dato



FASE 6

ENERGIA MAXIMA



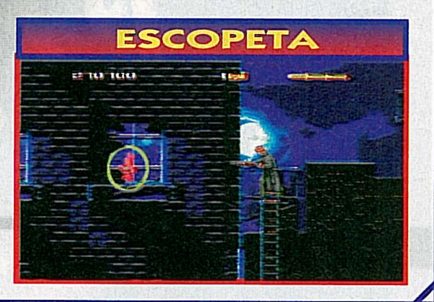
RECUPERACION



INMUNIDAD



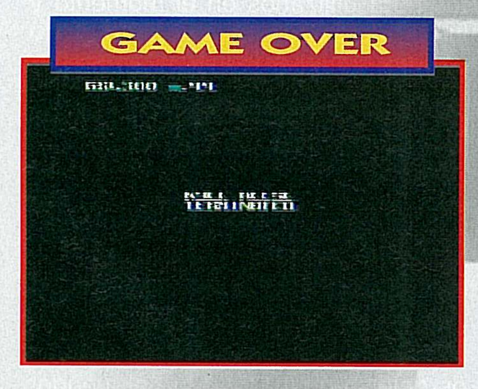
ESCOPETA



POLICE STATION



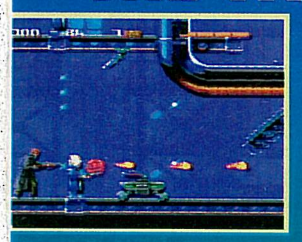
GAME OVER

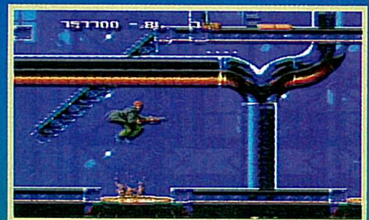


constituye uno de los escasos elementos negativos de este compacto. Las increíbles melodías acompañan perfectamente la acción, sobre todo en Technoir donde los pinchadiscos nos atronarán con canciones dignas de la ruta del bacalao. El resto del repertorio musical no se queda atras, destacando la banda sonora creada para la fase de Skynet.

R. DREAMER

THE FACTORY









SEGA
(VIRGIN)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 6
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

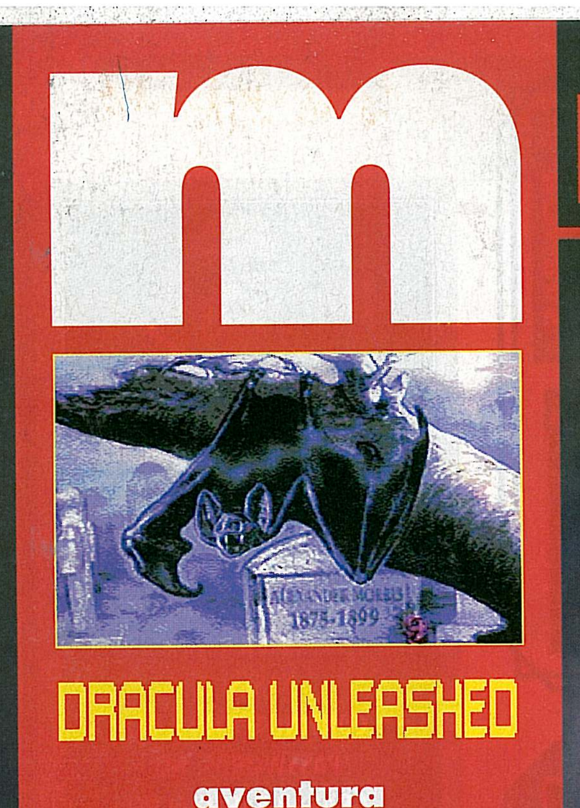
GRAFICOS	89
MUSICA	92
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	89

- Escenarios de fondo.
- La impresionante música ideada para cada fase.
- Una gran jugabilidad.
- Las lamentables digitalizaciones del inicio.
- Los sprites del protagonista en las primeras fases.

TOTAL 88

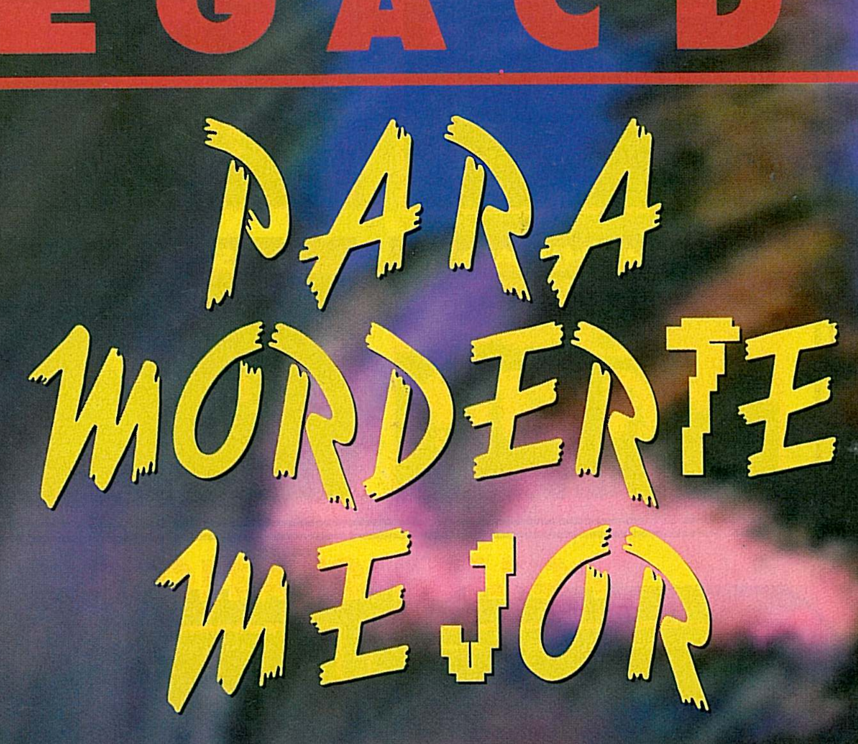
TERMINATOR cumple todos los requisitos para ser considerado un buen juego, aunque no es una joya del ***Mega CD*** porque es una creación que podríamos hallar perfectamente en una consola de inferior capacidad.

MEGA CD



DRACULA UNLEASHED

aventura



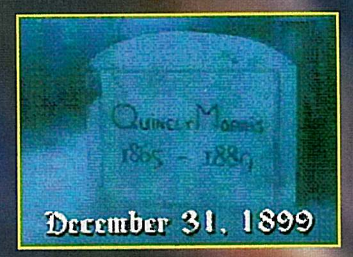
PARA MORDERTE MEJOR

El personaje de Drácula es una fuente inagotable de inspiración para las compañías. Este juego se desarrolla en Londres, donde se ha producido una oleada de macabros asesinatos que mantienen en jaque a Scotland Yard.



Este lanzamiento es una verdadera película de terror y suspense. Vuestro papel consiste en suplantar la figura de Alexander Morris, un tejano que viaja a la capital inglesa con la intención de aclarar las extrañas circunstancias del fallecimiento de su hermano. Sólo disponéis de cuatro días y cuatro noches para encontrar las pistas necesarias que os llevarán a la resolución del enigma.

La premisa fundamental de esta aventura consiste en descubrir objetos para utilizarlos en el momento y lugar adecuados. Sólo de este modo podréis continuar con vida en un paraje brumoso donde el verdadero peligro acecha escondido en forma de vampiro, lobo o bestia del averno. **DRACULA UNLEASHED** es la odisea más interactiva de las creadas para esta consola. La posibilidad de recopilar objetos y de ejecutar ciertas acciones (como enviar un telegrama) no hacen más que corroborar esta afirmación. Sin embargo, no os dejéis engañar ya que el jugador únicamente tiene dos opciones en pantalla: viajar en un carruaje o entrar en un edificio. Además, los utensilios no son capturados por el juga-









ICONOS



Son elementos fundamentales para cualquier aventura. Si son utilizados sabiamente, aumentarán vuestras posibilidades de éxito.

EL CARRUAJE

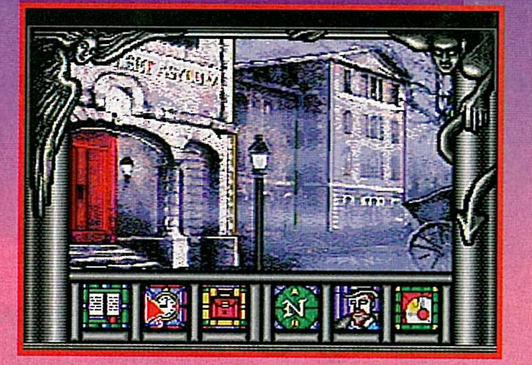


ESCENARIOS



Las visitas a distintos escenarios os proporcionarán las claves para resolver este complicado enigma.





dor, sino que vienen dados por las imágenes presenciadas al traspasar el umbral de la puerta. Avanzar en la investigación, logrando nuevas direcciones y datos, dependerá del momento y del objeto que portéis al visitar un determinado enclave. Si se ejecuta correctamente la maniobra, accederéis a nuevas digitalizaciones. **Viacom New Media**, que realizó la versión para ***PC***, también se ha encargado de la entrega para ***Mega CD***, aunque sin introducir ningún cambio reseñable. Este juego tiene una música genial. Además, la excelente calidad del *FMV* (*Full Motion Video*) convierte a este ***CD*** en una gran producción cinematográfica.

R. DREAMER

R.I.P.





LONDRES





ULTIMAS NOTICIAS











TOTAL

80

Esta aventura gráfica posee un excelente nivel técnico, aunque olvida un ingrediente imprescindible: la posibilidad de tener múltiples opciones para intervenir en el juego.

DRACULA™ UNLEASHED

Begin Adventure
Game Options
© 1993 SEGA
© 1993 VIACOM NEW MEDIA

GRAFICOS
89
MUSICA
90
SONIDO FX
88
JUGABILIDAD
79

NEO GEO

ERES UN TESORO

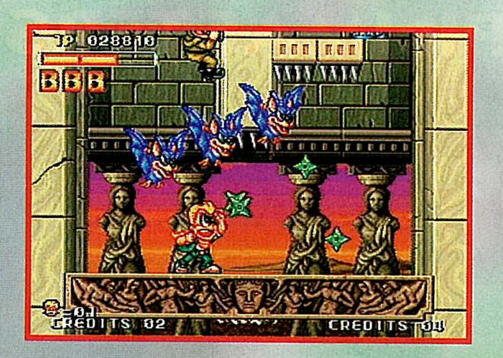


En plena fiebre de juegos de lucha para Neo Geo siempre es reconfortante hallar un cartucho como SPIN MASTER, donde el más clásico de los desarrollos se ve aderezado con una puesta en escena realmente bonita y espectacular.

Hace un par de meses comentábamos en estas mismas páginas las excelencias de un cartucho para ***Mega Drive*** que respondía al nombre de DASHIN' DESPERADOES. En este juego, Johnny y Tom debían enfrentarse en una carrera contra el reloj para conseguir el cariño de su querida Mary. Estos dos personajes son también los protagonistas de **SPIN MASTER**, un cartucho producido por **Data East** que mantiene toda la jugabilidad del título anteriormente mencionado. Sin embargo, este nuevo lanzamiento para ***Neo Geo*** posee un desarollo y una estructura similares a clásicos como GHOST'N'GOBLINS o GHOULS'N'GHOSTS. El argumento narra las aventuras de estos dos individuos para encontrar un tesoro que, según el mapa en su poder, se encuentra escondido en algún lugar del planeta. A continuación, deberán buscar a

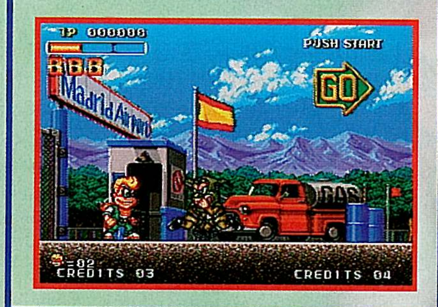


¿AMERICA?



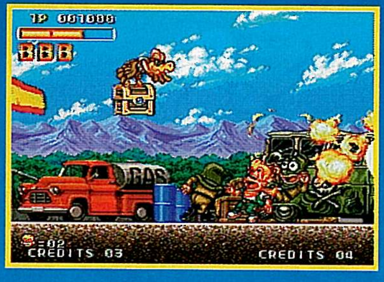
MADRID

Para regocijo de todos los españoles, tenemos un nivel cuyo desarrollo se sitúa totalmente en el aeropuerto de Madrid. No es que se parezca mucho a Barajas, pero a veces la intención es lo que cuenta.











EL MAPA

Con el error en la situación de Madrid, no sería de extrañar que la forma de este mapa fuese otro dato de incultura. Las escenas del juego se sitúan en lugares totalmente reales. Por tanto, ahí queda la duda.



la bella y omnipresente Mary, una muchacha cuya principal afición consiste en ser secuestrada durante largo tiempo.

Tom y Johnny deben recorrer distintos parajes de la geografía mundial para cumplir sus objetivos. Como nota anecdótica, y para que quede constancia de la cultura de nuestros amigos yanquis, podemos hacer referencia a una nota recogida en la última página del manual de instrucciones. En ella, se comenta que el primer nivel se desarrolla en tierras



NIVEL COMPLETADO



A no ser que hayamos vivido engañados todo este tiempo, y según me contaron en mis primeros años de escuela, Madrid está en Europa y el que diga lo contrario es que no ha abierto un atlas en su vida.

TRAINING







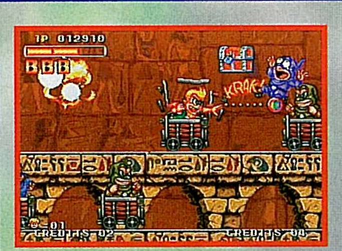
DOS JUGADORES



Este juego incorpora una opción para que Johnny y Tom puedan participar a la vez en el rescate de Mary.

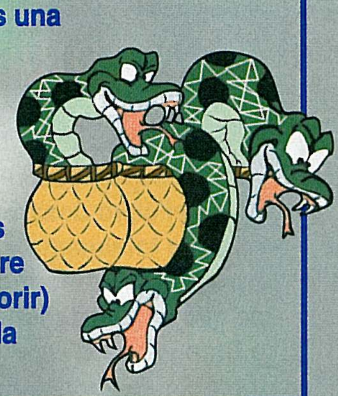


ENEMIGOS





A lo largo del juego encontraremos una gran cantidad de enemigos distintos, cuya característica común es el buen humor. Sus diseños y animaciones (sobre todo a la hora de morir) son toda una gozada para nuestros ojos.



americanas, pero al comenzar el juego comprobaremos que dicha fase se sitúa en Madrid, capital de España, y por lo tanto en pleno continente europeo. Pese a todo, mirar un atlas no es un trabajo comparable a la elaboración de este precioso cartucho.
El diseño de los sprites es realmente bonito y divertido, gozando de unas magníficas dimensiones.
La calidad de los decorados es variable. En niveles como España o China (especialmente en los rápidos) son espectaculares, mientras que en

ARMAMENTO



BOMBAS



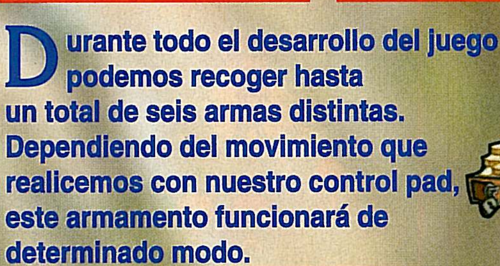
FUEGO



SHURIKENS



PUÑOS



Durante todo el desarrollo del juego podemos recoger hasta un total de seis armas distintas. Dependiendo del movimiento que realicemos con nuestro control pad, este armamento funcionará de determinado modo.





HIELO



MISILES

EGIPTO







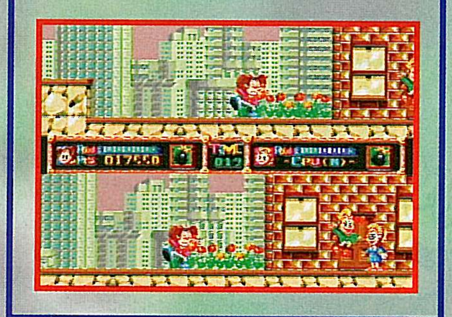




Data East ha situado la segunda parte del juego en la tierra de los faraones. Escarabajos gigantes, viajes en vagoneta y la lucha con las serpientes gigantes del faraón constituyen todo un espectáculo para la vista.

DASHIN' DESPERADOES

Este juego para Mega Drive tiene también como protagonistas a Johnny y Tom. Su argumento consistía en una difícil prueba de obstáculos para conquistar el amor de la bella Mary.



Egipto y Brasil, por ejemplo, resultan de una gran simpleza (aunque queden presentables). Por último, en el aspecto gráfico también es necesario reseñar en el plano positivo la elevada e indudable categoría de los enemigos de final de fase.
Ahora bien, ¿dónde residen las semejanzas entre **SPIN MASTER** y el ya mentado GHOULS'N'GHOSTS? Existen ciertos detalles significativos que permiten asociar a ambos cartuchos. Por un lado, el funcionamiento y la utilidad del armamento, pese a sus distintas formas, son muy simila-



CHINA



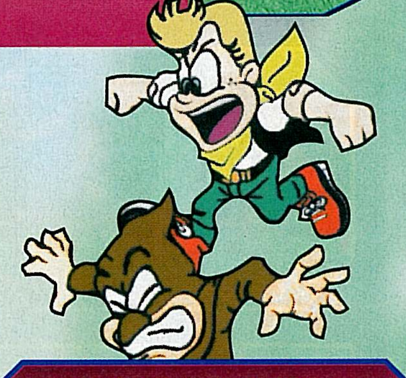








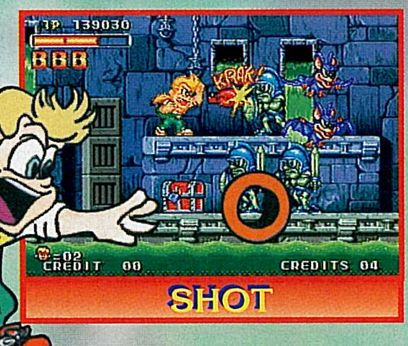
Los protagonistas se desplazarán hasta China, donde los rápidos darán paso a un enfrentamiento a muerte con un gran dragón. El Dr. De Playne no quiere esperar al último momento para acabar con ellos.



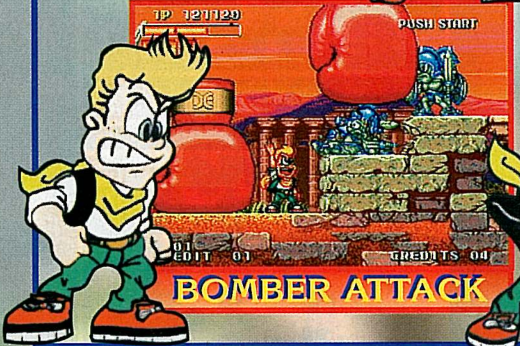


PODERES

Con el arma disponible en cada momento podemos realizar tres acciones, en virtud de como utilicemos nuestro control-pad. Estos poderes son: Shot, Bomber Attack y Spirit Attack.



SHOT



BOMBER ATTACK



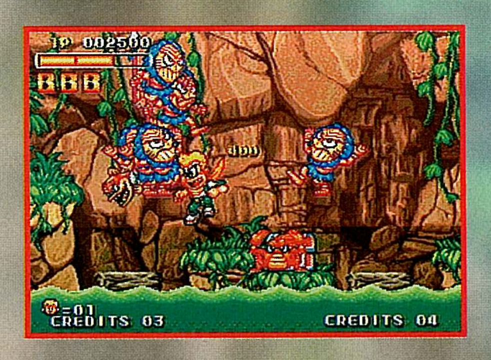
SPIRIT ATTACK

res, especialmente las bombas que tienen un parecido demasiado casual con la munición del clásico de **Capcom**. Por otro lado, algunas fases del juego hablan por sí solas. Así, el nivel de momias en Egipto y la última fase, antes de alcanzar al peligroso enemigo final, son demasiado idénticas a la de raíces del segundo nivel y a la del elevador de GHOULS'N' GHOST respectivamente.

Con este hecho no queremos decir, ni mucho menos, que **Data East** haya plagiado a **Capcom**. Simplemente, queremos dejar constancia de la poca originalidad que los diseñadores de videojuegos exhiben a la hora de crear sus productos.

El principal error de **SPIN MASTER** radica en su escasa duración. Los breves cinco niveles del cartucho y la inestimable ayuda de la *Memory Card* de ***Neo Geo*** os permitirán finalizar el desarrollo en una escaso intervalo de tiempo. Una verdadera lástima para un cartucho que cuesta varias decenas de miles de pesetas. Desde luego, a simple vista no parece una buena inversión pagar tal cantidad de dinero para un título que descansará con mayor frecuencia en la estantería que en el *slot* para cartuchos de nuestra ***Neo Geo***. La calidad se paga, pero el tiempo también.

J. C. MAYERICK



BRASIL





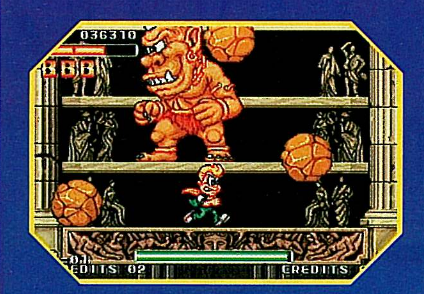






La selva del Amazonas servirá en esta ocasión de puente entre China y Jelly, uno de los seres más repelentes que hemos visto en mucho tiempo. Este es sin duda uno de los niveles más flojos del juego.

LAS RUINAS







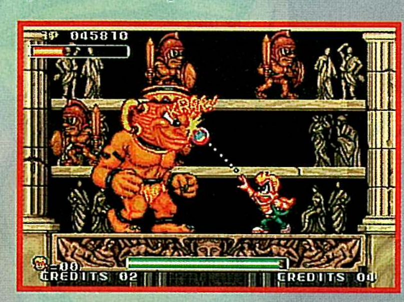


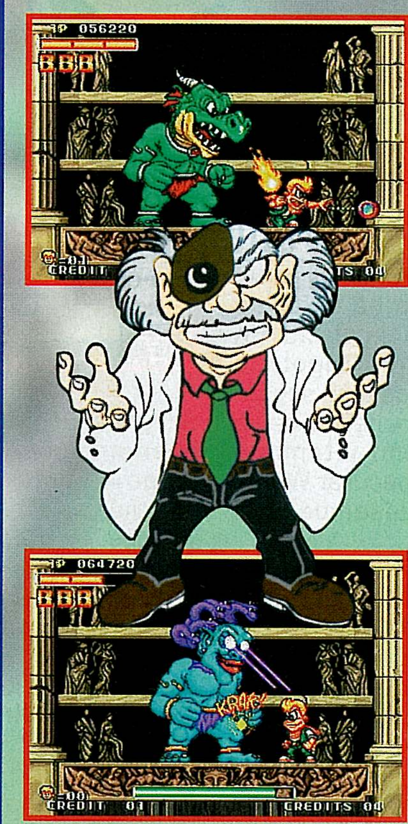


En él podremos encontrar al auténtico enemigo final. Pero antes deberemos luchar con el cíclope, un inmenso enemigo cuyo musculoso cuerpo servirá de soporte a los distintos artilugios del Dr. De Playne.

ENEMIGO FINAL

El Dr. De Playne mantiene en su poder a Mary. Antes de combatir con él, adoptará distintas formas sobre el cíclope. Con una buena técnica no tendremos problemas para vencer.









DATA EAST
(DATA EAST)
MEGAS: 90
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	89
MUSICA	85
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	91

- El colorido de los gráficos.
- El buen humor que desprende todo el desarrollo del juego.
- Las increíbles magias de Johnny y Tom.
- Es demasiado corto.
- Me ha llegado al alma que sitúen a Madrid en América.
- Una mala inversión teniendo en cuenta su elevado precio.

TOTAL 85

Data East ha creado un cartucho que deja mucho que desear en precio/duración. Gastarse casi treinta mil pesetas en un juego que no nos va a durar más de hora y media no es lo que se dice una gran inversión. Todo lo demás, realmente bueno.



WARIO LAND

SUPER MARIO LAND 3

- NINTENDO (Nintendo)
- JUGADORES: 1
- FASES: 40
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: SI

4 Mb

El mundo al revés. Acostumbrados a dirigir a Mario en todas y cada una de sus aventuras, la gente de **Nintendo** ha decidido dar un golpe de efecto. En esta ocasión el bigotudo fontanero pasa a un segundo plano en beneficio de su más acérrimo y temible enemigo, el peculiar Wario, que ahora desempeña el papel estelar.

Desde su primera aparición en SUPER MARIO LAND 2: THE SIX GOLDEN COINS, este personaje de zafio aspecto y atroz comportamiento ha ido ganando poco a poco protagonismo y dejando de lado a Koopa (Bowser) como el malo por antonomasia. Incluso se ha dejado ver en ***Super Nintendo*** con el estratégico MARIO & WARIO.

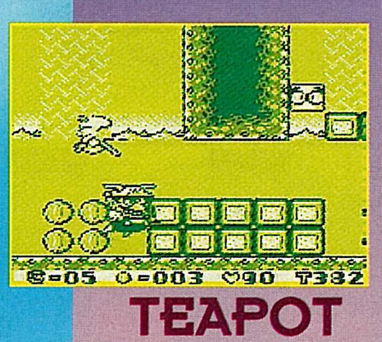
Sin embargo, es la primera oportunidad en la que un juego de esta compañía nos sitúa en el bando de los villanos. La verdad es que este hecho no nos importa demasiado, ya que desde las primeras partidas Wario nos envuelve de todo ese espíritu que sólo las criaturas made in **Nintendo** saben infundir.

Este cartucho sigue fielmente todos los cánones de los juegos de plataformas clásicos. Respecto a sus entregas precedentes, los ingenieros de la multi-

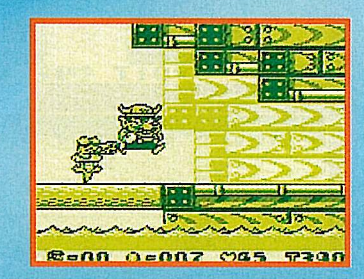
FASE 2





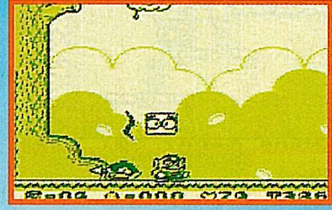


TEAPOT

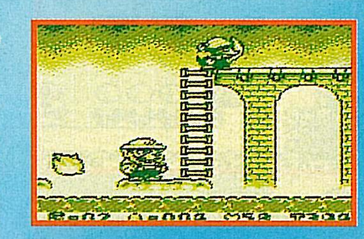


INTERMEDIO

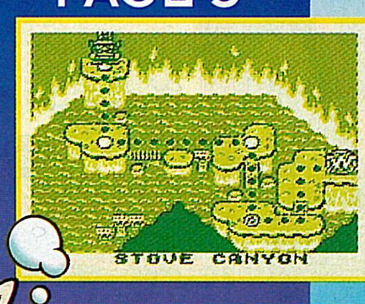




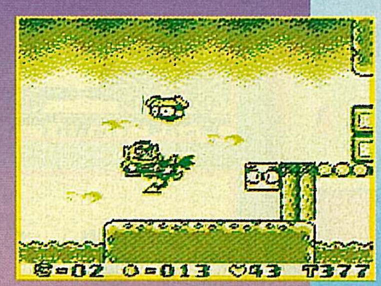
nacional nipona han dotado al cartucho de un mayor equilibrio en todos los aspectos. Si la primera entrega nos sorprendía por su impactante jugabilidad y la segunda por el estupendo aprovechamiento de los recursos técnicos de ***Game Boy***, esta tercera parte reúne las mejores características de ambas versiones. Estamos indudablemente ante el cartucho más equilibrado y perfecto de la saga.



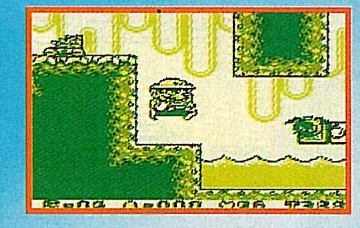
FASE 3





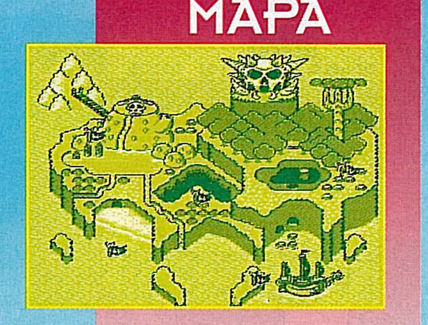


STOVE CANYON

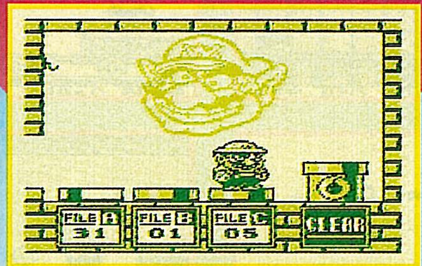


¿Novedades? Lo que se dice novedades, **SUPER WARIO LAND** no aporta muchas. La única, y quizá la que proporciona las más nítidas señas de identidad a este cartucho, es la inclusión de unos particulares disfraces para Wario. Al igual que en toda la saga de MARIO, estos atuendos se consiguen aporreando ladrillos. Son tres y propor-

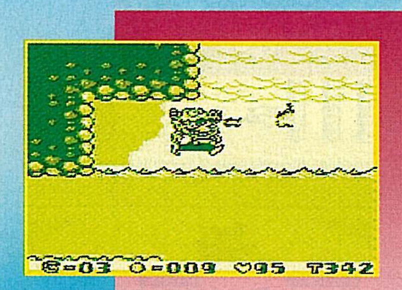
MAPA

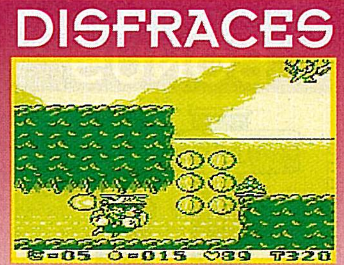


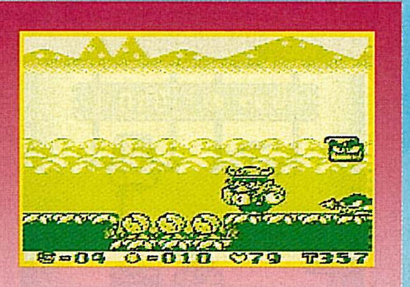
GRABAR PARTIDA

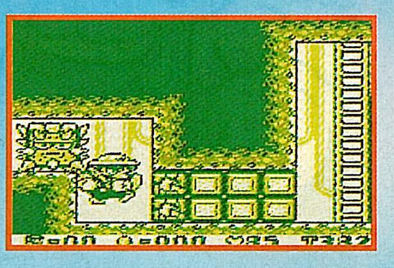


DISFRACES











Estas pantallas demuestran que estamos ante el mejor juego de plataformas creado para la portátil de Nintendo hasta la fecha.

cionan diferentes habilidades: el traje de Wario Toro permite dar cabezazos a los enemigos; con el de Wario Reactor podremos volar durante un breve intervalo de tiempo; y por último con el de Wario Dragon expulsaremos una destructiva llamarada de fuego capaz de bajar los humos a los rivales más bravucones.

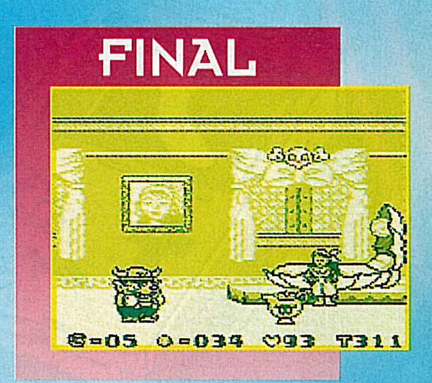
Wario también puede recoger objetos como: estrellas que te convierten en invulnerable; corazones que resultan imprescindibles para entrar en los bonus de interfase; y llaves que abrirán habitaciones secretas donde se ocultan increíbles tesoros. Cuantas más rique-

MAPA

FINAL FASE

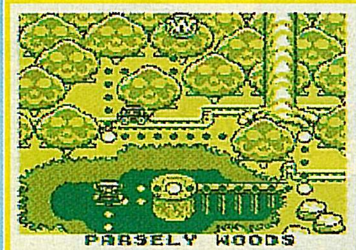


FINAL



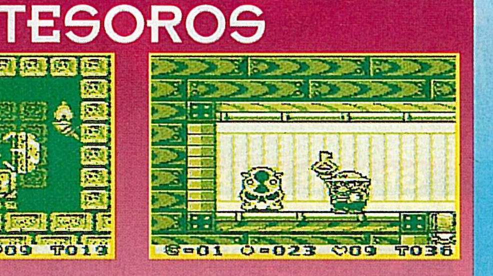
FASE 5





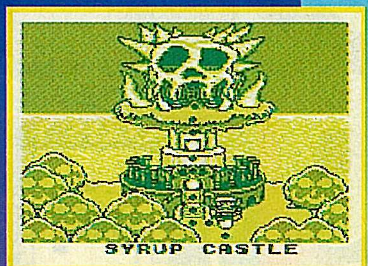
TESOROS



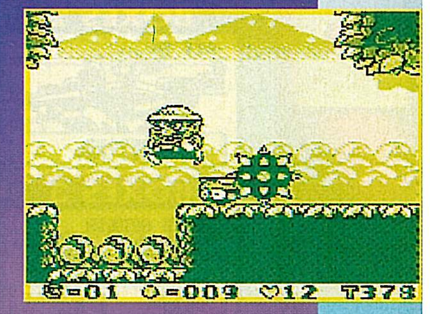


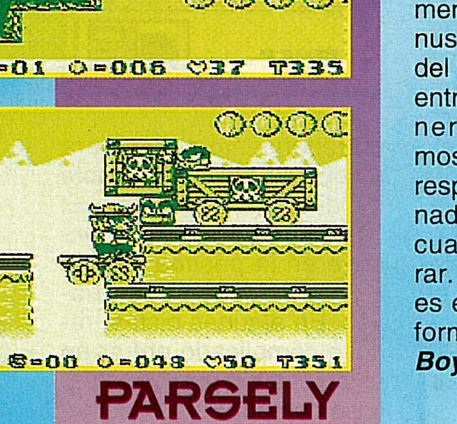
A lo largo de los 40 mundos de este cartucho, existen numerosas estancias secretas que ocultan tesoros. Para recogerlos es preciso encontrar previamente una llave en algún lugar de la fase. Cuantos más tesoros tengamos, mejor será el final.

FASE 6





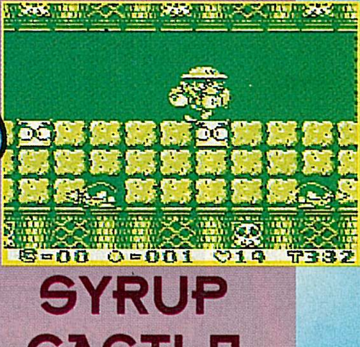




zas encuentres, mejor será el final del cartucho. Aparte de este dato y de los ya mencionados juegos de bonus, el resto del desarrollo del título es un calco de las entregas clásicas del fontanero que todos conocemos: seis mundos con sus respectivos guardianes y la nada despreciable cifra de cuarenta fases por explorar. **SUPER WARIO LAND** es el mejor juego de plataformas creado para ***Game Boy*** hasta la fecha.

THE SCOPE

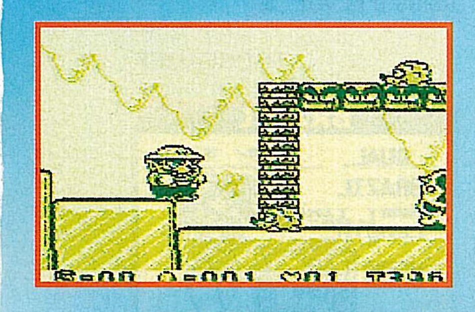




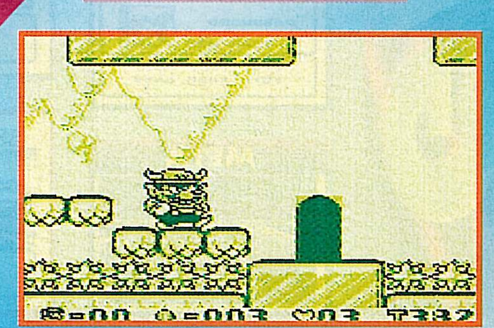
PARSELY WOODS

SYRUP CASTLE

GAME OVER









EL ANTIHEROE

Este título bebe en las mismas fuentes de todos los juegos de plataformas de **Nintendo**. Una concepción clásica que demuestra día a día su total vigencia.



93



F1 POLE POSITION

- UBI SOFT (VARIE CORP.)
- JUGADORES: 1
- FASES: 17
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

BOXES 1

BOXES 2

BOXES 3



GRAND PRIX

EQUIPAMIENTO



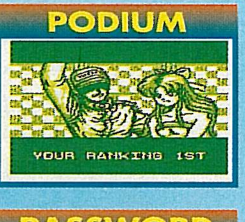
La portátil de **Nintendo** posee un buen repertorio automovilístico: F1 RACE, NIGEL MANSELL, FERRARI GRAND PRIX Y THE SPIRIT OF F1 son los cartuchos más representativos. **F1 POLE POSITION** contiene todos los ingredientes para ocupar un lugar de honor entre los mejores simuladores de carreras. La sensación de velocidad es impresionante, a pesar de ralentizarse ligeramente al aparecer otros coches en pantalla. También se han incluido cambios de rasante muy reales. El juego incluye la opción de participar en un campeonato mundial, con 17 circuitos, junto a los mejores corredores o realizar un entrenamiento previo para reconocer anticipadamente los diferentes trazados. El aspecto más negativo consiste en la pésima indicación del acceso a los boxes. En algunas pistas, resulta complicado entrar en esta zona sin perder un valioso tiempo. Este título tiene la opción *multi-player* para conectar varias consolas a la vez.

R. DREAMER

MONACO



MAPA



PODIUM



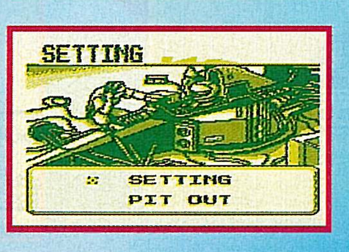
PASSWORD

ENTRENAMIENTO

ENTRADA BOXES



META





AMERICA



BRASIL



DIVERSION TREPIDANTE

Sentir toda la pasión de un campeonato de automovilismo en casa puede llegar a ser emocionante. Este cartucho no os decepcionará por su elevada diversión.



GRAFICOS	82
SONIDO	80
JUGABILIDAD	86

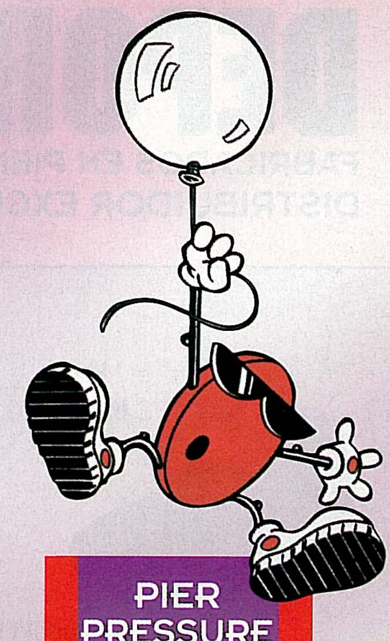
84



COOL SPOT

- VIRGIN (NMS)
- JUGADORES: 1
- FASES: 7
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

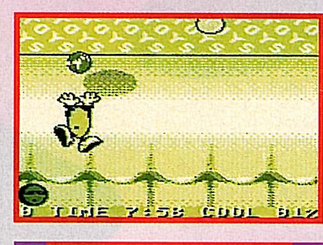


Fue el bombazo de **Virgin**. Las correrías de esta pequeña chapa en ***Mega Drive***, ***Game Gear***, ***Master System*** y ***Super Nintendo*** causaron tal furor entre los aficionados que Spot se convirtió en un personaje de lo más carismático en pocos meses. ***Game Boy*** es la última consola en disfrutar de sus plataformeras aventuras, aunque hace dos años aproximadamente protagonizó un cartucho en esta consola. En aquella ocasión se trataba de un juego de inteligencia (tipo OTHELLO), que por supuesto no tiene nada que ver con este nuevo lanzamiento. A España sólo llegó en uno de esos despreciables cartuchos pirata de los que debéis huir como de la peste. Lo que os estaréis preguntando muchos de vosotros es si este **COOL SPOT** de ***Game Boy*** comparte todos los elementos que encumbraron a las otras entregas del resto de los formatos a los primeros puestos de las listas de éxito. La respuesta es rotundamente que sí. Estamos ante una de las mejores conversiones que hemos tenido la oca-

SHELL SHOCK





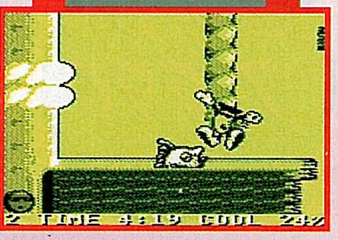


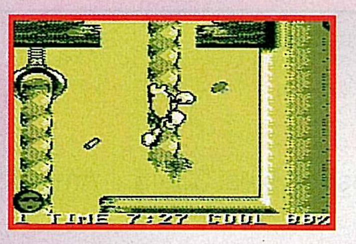


PIER PRESSURE





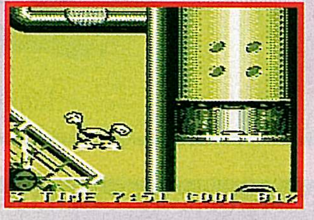




JAULA



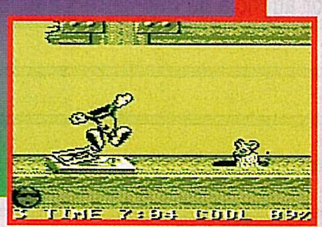
BONUS



OFF THE WALL

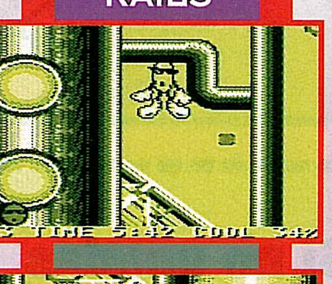


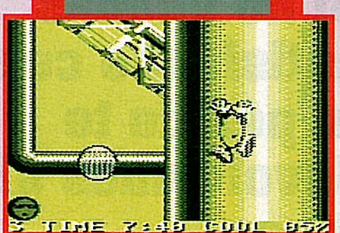




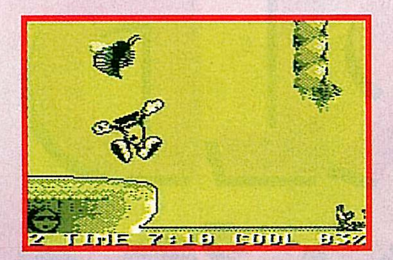
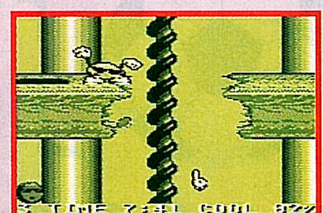
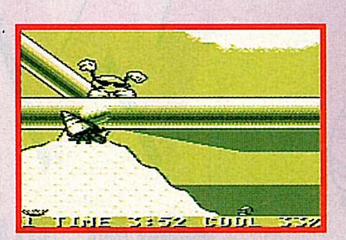
RADICAL RAILS

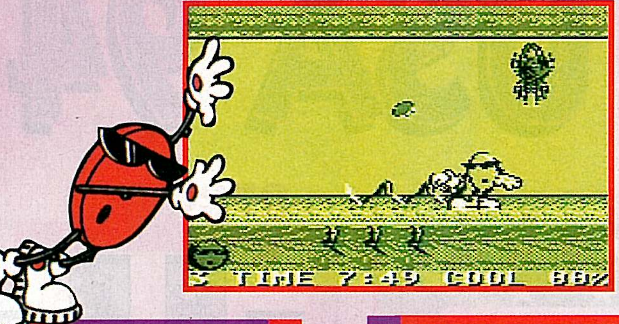




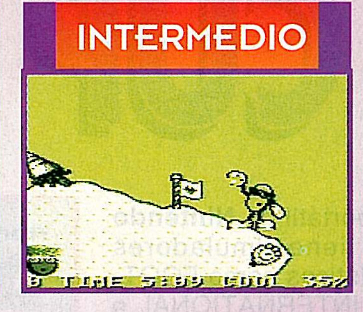
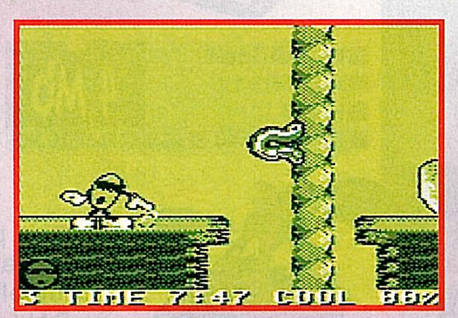




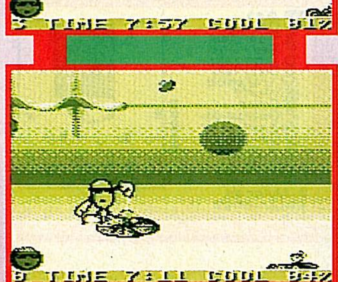






INTERMEDIO

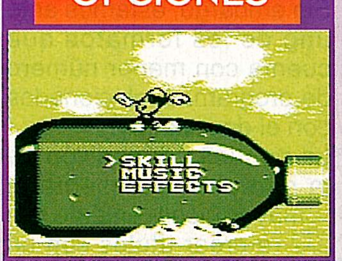

WADING AROUND

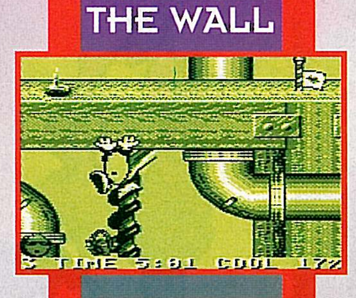
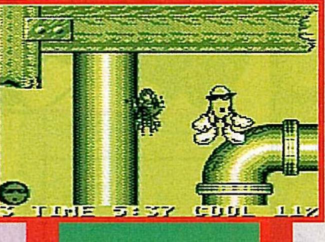
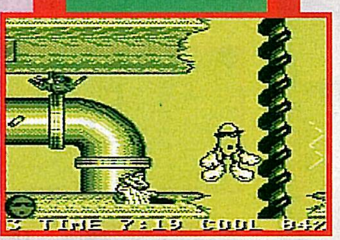
OBJETIVOS



OPCIONES



BACK TO THE WALL

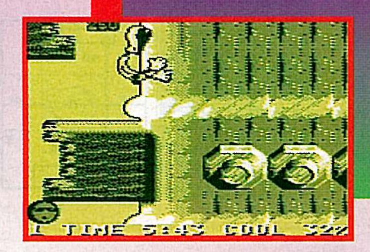
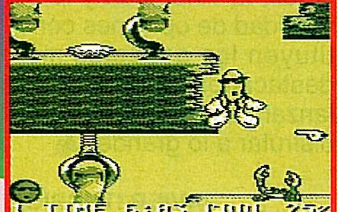
sión de ver en mucho tiempo, y esta afirmación no es gratuita. Aunque el número de fases ha disminuido de 10 a 7 (ha desaparecido entre otras la fenomenal fase del tren), mantiene todos los elementos (animaciones, enemigos, simpatía y jugabilidad) que tantas alegrías proporcionaron en otros formatos. Incluso las fases de bonus permanecen intactas.

Lo que sí hemos percibido es un ligero incremento de la dificultad a partir de la segunda fase. Hubiéramos preferido que en lugar de eso se añadieran la totalidad de las fases, pero visto el esfuerzo que han puesto en introducir todos los detalles de las versiones grandes, este fallo es totalmente perdonable.

COOL SPOT para ***Game Boy*** es, como sucedía con todas las versiones anteriores, una fantástica joya de muchos kilates que no debéis pasar por alto.

THE SCOPE

DOCK AND ROLL

SURF PATROL




'COOL SPOT'
ALL CHARACTERS AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF 7-UP. DR PEPPER CORP

©1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

CONVERSION BY KMS SOFTWARE LTD.

LICENSED BY NINTENDO

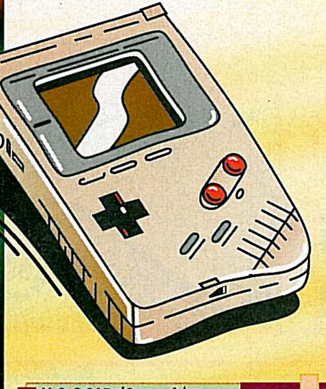
UN HEROE GENUINO

Bueno, bonito y muy jugable, este cartucho protagonizado por la popular y simpática mascota hará las delicias de todos los aficionados a los juegos de plataformas.









WORLD CUP USA '94



- U.S.GOLD (Sunsoft)
- JUGADORES: 1
- FASES: 1
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

4 Mb

GAME BOY

La portátil de **Nintendo** ya tiene simuladores futbolísticos como FOOTBALL INTERNATIONAL o NINTENDO WORLD CUP. Sin embargo, estamos ante uno de los formatos que cuenta con menor número de programas relacionados con el deporte rey.

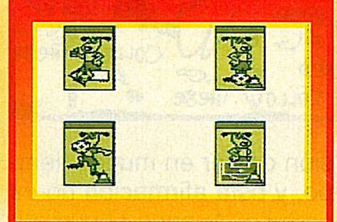
La pequeña dimensión de la pantalla representa el mayor inconveniente para crear títulos con un mínimo de jugabilidad. En esta ocasión, **U.S. Gold** es la compañía encargada de explotar los derechos oficiales del Mundial de Estados Unidos para la pequeña portátil de **Nintendo. WORLD CUP USA'94** ha eliminado el ángulo de inclinación de su perspectiva para adoptar una vista aérea. El cartucho incluye una enorme variedad de opciones como la regla del fuera de juego o la posibilidad de controlar al portero manualmente. El suave scroll, la velocidad y la diversidad de opciones constituyen los aspectos más destacados de este nuevo lanzamiento. Un juego para disfrutar a lo grande.

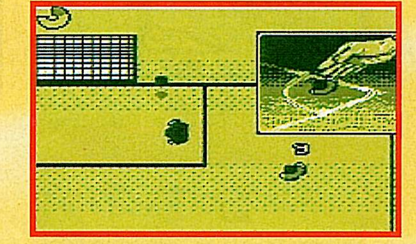
JAVIER ITURRIOZ

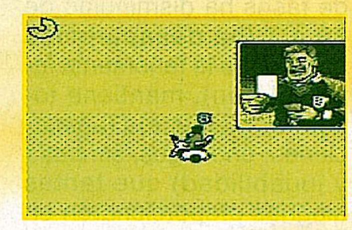


OPCIONES

PRACTICA

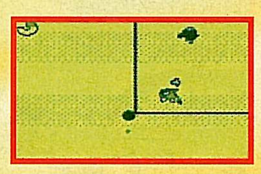


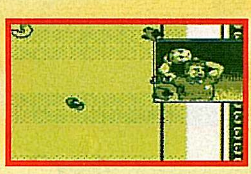


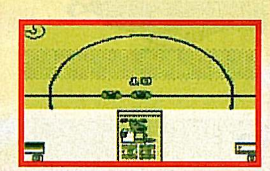


JUGADORES

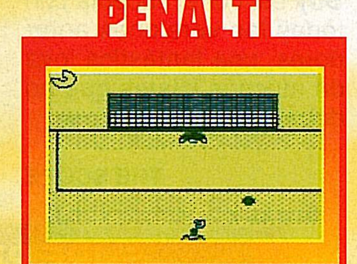


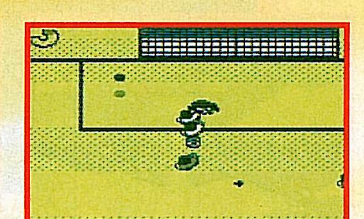




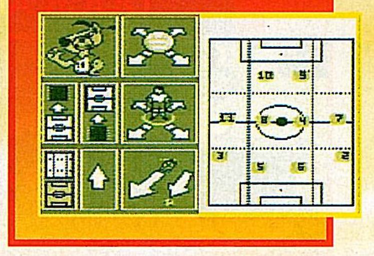


PENALTI





ESTRATEGIA





US GOLD
Presents
WorldCupUSA94
All Programming, Graphics and Music by
TIERTEX

UN GRAN MUNDIAL

La enorme variedad de opciones es el aspecto más sobresaliente de **WORLD CUP USA'94**, un juego que cubre un vacío en este género para ***Game Boy***.



GRAFICOS	85
SONIDO	83
JUGABILIDAD	85

86

SORTEAMOS 25 CARTUCHOS de MEGA MAN X



El famoso ser cibernético MEGAMAN, protagonista de diez aventuras distintas en las consolas NES y Game Boy, hace su entrada por la puerta grande en los 16 bits de Súper Nintendo. De una compañía como CAPCOM no se podía esperar otra cosa. MEGAMAN es seguro que se convertirá en el personaje del verano.
Recorta y envía el cupón (no se aceptarán fotocopias) a Ediciones Mensuales, Revista SUPER JUEGOS, C/O'Donnell,12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre 'Megaman'.
De entre todos los cupones recibidos antes del 13 de junio realizaremos un sorteo del que saldrán los 25 afortunados que podrán tener a MEGAMAN en su consola Súper Nintendo.

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCION ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________
C. POSTAL ____________________
TELEFONO ____________________

CAPCOM



INDIANA JONES

- UBI SOFT (NMS Soft)
- JUGADORES: 1
- FASES: 6
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

2 Mb

Esta versión para ***Game Boy*** supone, junto a la entrega para los 8 bits de **Nintendo**, la última recreación de este clásico en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, la calidad final de este título deja bastante que desear.

Pese a que supera en ciertos aspectos al juego para ***NES***, este cartucho continúa pecando de una escasa calidad gráfica. Desgraciadamente, mantiene una enorme similitud con el apartado gráfico de la versión para ***Spectrum***, que se remonta a mediados del año 1989.

El único aspecto destacable de este juego radica en el control del personaje que, aún siendo realmente complicado, no alcanza los niveles de dificultad apreciados en la ***NES***. Estas dos últimas entregas del clásico sólo se diferencian en el tamaño de la pantalla. La jugabilidad se ve reducida por la desmesurada oposición de los enemigos de final de fase (especialmente el rival del nivel cinco), que provocará con toda seguridad un colapso en vuestro sistema nervioso. Ni gráficos, ni movimientos, ni scroll, ni músicas. Este juego no cumple los requisitos mínimos exigibles en plena década de los 90.

J.C. MAYERICK

JEFES

CASTILLO

CATACUMBAS

CAVERNA

TRES PRUEBAS

TREN

ZEPPELIN

MEJOR QUE EN NES

Pese a sus enormes carencias, este cartucho para ***Game Boy*** es superior a la entrega para los 8 bits de **Nintendo**. Increíble, pero cierto.

GRAFICOS	66
SONIDO	70
JUGABILIDAD	71

70

UN GOL QUE VALE POR TRES



* Vídeos y carátulas en castellano

Súper Juegos y Polygram regalan 25 lotes de estas tres fantásticas cintas de video. Increíble, pero cierto. Consigue tus cintas contestando a las tres preguntas que figuran en el cupón y envíalo (no se aceptarán fotocopias) antes del 30 de junio a Ed ciones Mensuales, Revista Súper Juegos, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en el sobre 'concurso Polygram'.

NOMBRE: APELLIDOS:
DIRECCION: POBLACION:
PROVINCIA: C. POSTAL: TELEFONO:

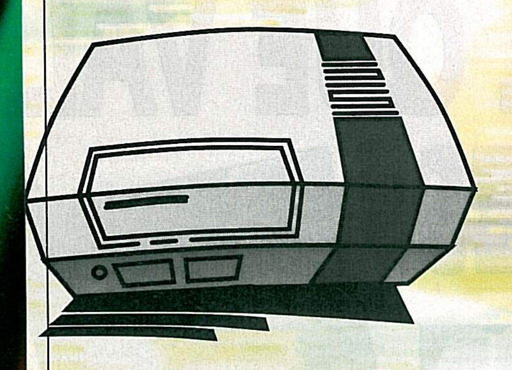
1 ¿CUAL ES EL NOMBRE DEL MAXIMO GOLEADOR EN TODA LA HISTORIA DE LOS MUNDIALES?

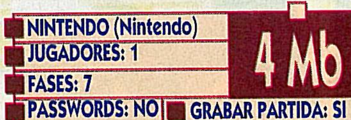
2 ¿EN QUE SELECCION JUEGA ROMARIO?

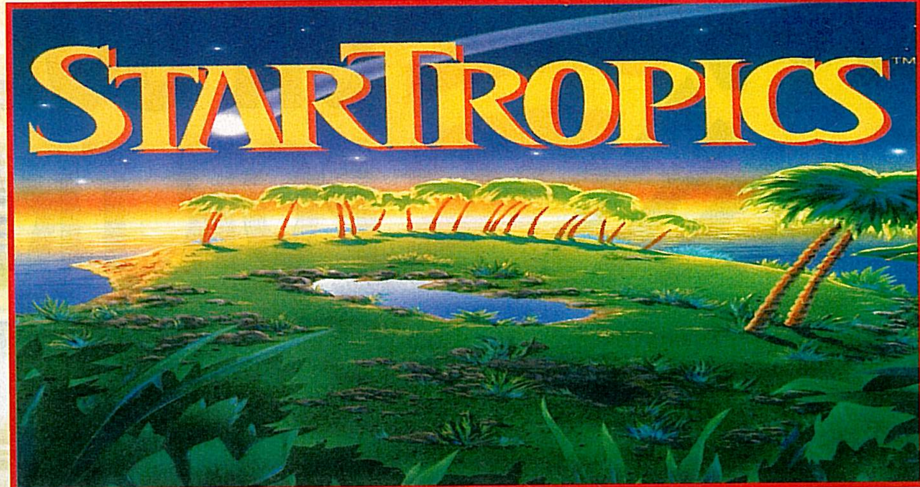
3 ¿CUAL ES EL NOMBRE DEL ESTADIO DONDE JUGARA LA SELECCION DE ESPAÑA SU PRIMER PARTIDO EN ESTE MUNDIAL?

PolyGram

NES



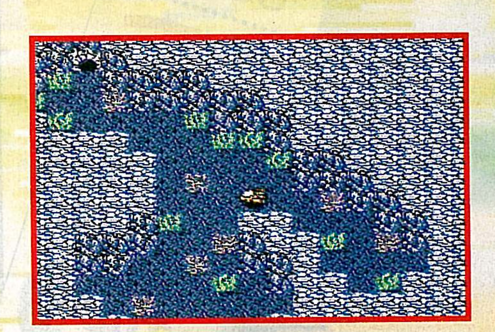








De un tiempo a esta parte, los responsables de **Nintendo** se han empeñado en demostrar que la ***NES*** no está muerta. El trato sufrido por esta consola en los últimos meses no tiene perdón, ni explicación posible.
Ahora se nos vuelve a demostrar que, pese a los catastrofistas que sugerían el incierto futuro de los 8 bits, la ***NES*** sigue estando en la cresta de la ola. Y como prueba, sólo es necesario echar una ojeada a **STAR TROPICS** de **Spaco**, una auténtica maravilla que atrapará a los fanáticos de los arcades y a los aventureros.
El argumento narra un extraordinario acontecimiento que se produjo hace miles de años en la tierra de nuestro protagonista. Por un motivo desconocido, unas luces del cielo provocaron la desaparición de algunos habitantes del lugar.
Hoy, mucho tiempo después, la historia vuelve a repetirse. Sin embargo, en esta ocasión una de las víctimas ha sido el Doctor Jones, tío del protagonista, que descubrió algunos temas bastante turbios.
La primera impresión puede llevarnos a asociar este título con el clásico ZELDA, pero nada más lejos de la realidad. Deberemos recorrer siete fases a través de nuevos caminos, grutas o catacumbas impresionantes. Además, tendremos que ha-



LA EMBARCACION



Con su ayuda podremos desplazarnos por los mares de este maravilloso mundo. Un código permitirá a nuestra embarcación sumergirse.

C-ISLAND

Para comenzar la aventura, deberemos ir en busca del jefe del poblado de Coralcola que nos comunicará rápidamente la necesidad de desvelar el secreto de las luces aparecidas en el cielo. Después, una visita al brujo nos servirá de pasaporte hacia la temida Isla del Coraje.

JEFE



ENEMIGO





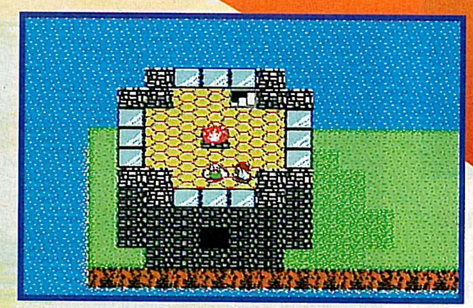
DELFINES

Una vez iniciado tan largo y tortuoso viaje, un delfín desesperado aparecerá para solicitar nuestra ayuda. Su hijo se encuentra atrapado irremisiblemente en las grutas de una isla perdida en el mar. A partir de ahora, la aventura comienza a complicarse por momentos.

DELFIN







ENEMIGO



MOVIMIENTOS



Con nuestro personaje podemos andar, saltar y utilizar distintos tipos de armas.

blar con los personajes que aparezcan en nuestro camino para obtener importantes datos para cumplir la difícil misión encomendada. En este preciso momento, la acción cambiará radicalmente ya que la inteligencia y la orientación dejarán de tener sentido. Ahora sólo podremos utilizar los buenos reflejos y la habilidad, una mezcla realmente explosiva para este magnífico cartucho.

Antes de iniciar nuestro peregrinar, deberemos adentrarnos en la Isla Coraje que se encuentra reservada úni-

PASADIZOS



Las paredes de las habitaciones nos permitirán descubrir secretos pasadizos.





TORMENTA

JEFE



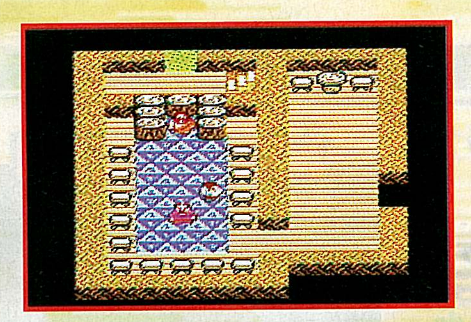
ENEMIGO



Tras superar la primera de las pruebas, una terrible tormenta llevará nuestra embarcación destrozada a la orilla de la Isla de Miracola. Despertar de un profundo sueño a la hija del jefe de la tribu y reparar la nave serán nuestros principales objetivos.



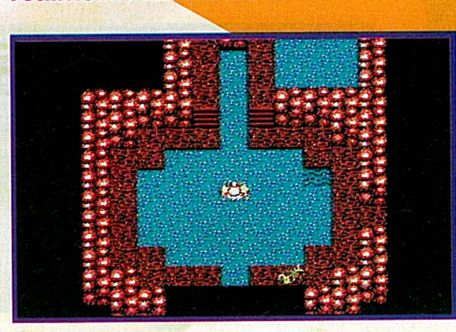
NES



CONFESION

Navegar por el mar conlleva el peligro de ser ingerido por una despistada ballena. Por suerte, en su interior hallaremos a gente conocida. Conseguir que este voluminoso cetáceo estornude para ser expulsado puede constituir una tarea realmente laberíntica.







POCION



Por lo general, encontraremos esta poción en las últimas pantallas del nivel para aumentar nuestra energía hasta el tope que la barra indicativa señale en ese preciso momento.



camente a todas las personas que tienen un valor incalculable. Después de esta odisea, nos esperan los misterios y aventuras más insospechados como: rescates, encuentros con brujos, visitas a cementerios o recepciones en siniestros castillos. En definitiva, todos los ingredientes que acompañan a una trepidante acción.

El aspecto gráfico es el que quizá más desmerece del resultado final del juego. Aunque en las fases ar-

CORAZONES



En determinados lugares del mapeado descubriremos corazones que ampliarán el nivel máximo de la barra de energía.

CAPITAN BELL

Cuenta la leyenda que en 1680 el Capitán Bell defendió a la Isla de Bellcola de las garras del enemigo. Para que esta defensa perdurase por los tiempos de los tiempos, dejó que su barco bloqueara el único paso accesible en aquel mar. Retirarlo será nuestra misión. Una pista: DO MI SOL FA DO MI.

JEFE







ORGANO





REUNION

INTERRUPTORES Y COFRES



Los interruptores abrirán puertas y desvelarán zonas del mapeado aparentemente ocultas. Los cofres nos proporcionarán energía, armas y alguna que otra ayuda más.

ENEMIGO





Por fin nos vamos a encontrar con nuestro tío. Para ello deberemos conseguir una clave que active el localizador del submarino. Con él, encontrar al Dr. Jones en esta fase resultará una tarea un poco más fácil. Pero aquí no acaba la aventura.



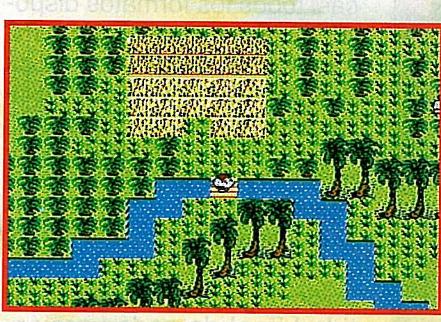


ENEMIGO

GRUTAS

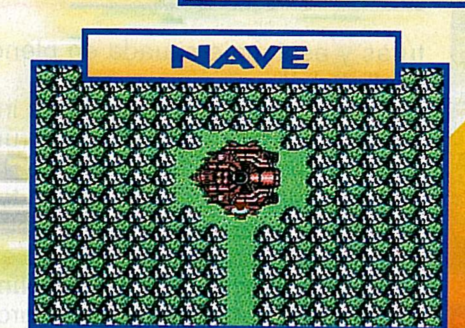


Se encuentran divididas en varias pantallas cuyas salidas aparecerán al eliminar a todos los enemigos. A veces,deberemos buscar pasadizos o utilizar magias para escapar de estas grutas.



NAVE ALIENIGENA

NAVE

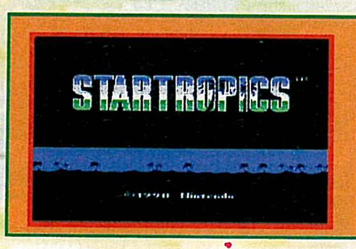




Una vez que hayamos rescatado al Dr. Jones, deberemos introducirnos en la nave alienígena para recuperar tres cubos mágicos que, según cuenta la leyenda, terminarán con los extraños acontecimientos que han ocurrido durante todo este tiempo.

cade este apartado se eleva considerablemente, en el resto del desarrollo (cuando nos trasladamos por los distintos poblados e ínsulas) el nivel alcanzado está muy por debajo de otros títulos de la misma compañía. Las animaciones, las músicas y, sobre todo, la jugabilidad logran cotas espectaculares.
Si a estos datos unimos la posibilidad de los passwords y el utilísimo modo Review (con el que podremos acceder a cualquier nivel siempre y cuando haya sido superado en alguna ocasión), nos encontramos con un cartucho que realmente no tiene ningún tipo de desperdicio.
STAR TROPICS constituye una prueba irrefutable de que la ***NES*** sigue viva, y por mucho tiempo.

J.C. MAYERICK

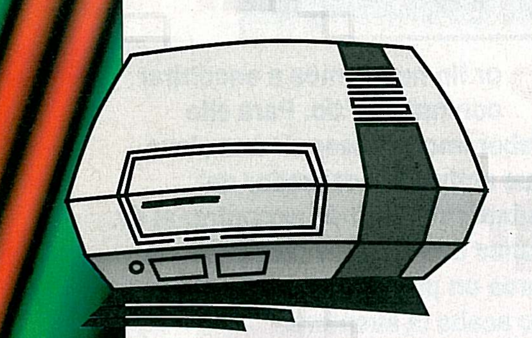


UNA GRAN ESTRELLA

Una vez más se confirma que la estrella de ***NES*** sigue brillando. **STAR TROPICS** es una aventura donde los reflejos y la habilidad cumplen un papel esencial.

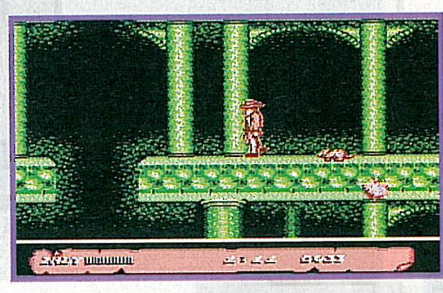


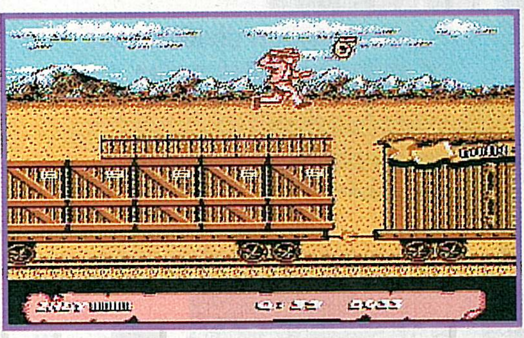
90



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

UBI SOFT (NMS Soft)
JUGADORES: 1
FASES: 6
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO
2 Mb

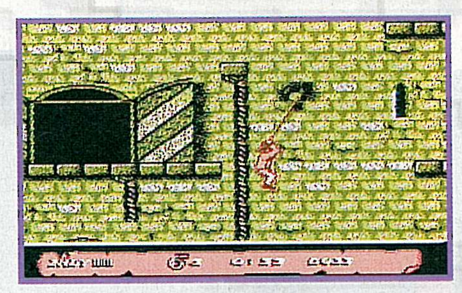


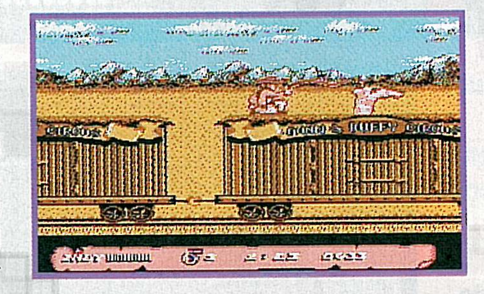




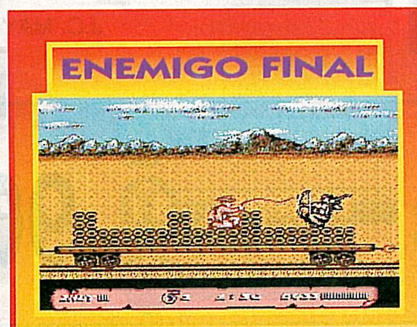
Con el lanzamiento de esta versión para *NES*, el clásico de **Lucas Arts** ha sido ya convertido en casi todos los formatos disponibles. ***Spectrum***, ***Amiga***, ***PC*** y todas las consolas de **Sega** y **Nintendo** (con excepción de ***SNES***) han disfrutado de las aventuras del héroe. Además, en ***Amiga*** y ***PC*** también apareció una magnífica versión interactiva de este juego. El paso del tiempo no ha influido negativamente en la calidad final de cada versión, salvo en estas dos últimas conversiones para ***Game Boy*** y ***NES***. El nulo control del personaje, el brusco movimiento y el pobre scroll constituyen las principales deficiencias de este programa.

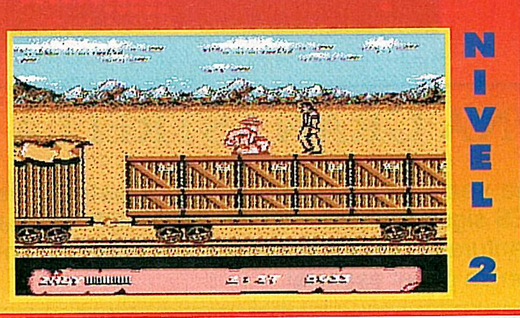
INDIANA JONES está basado en el guión original de Steven Spielberg y George Lucas. El famoso arqueólogo, interpretado en la pantalla por Harrison Ford, debe buscar al profesor Henry Jones, el padre de Indy caracterizado ante las cámaras por Sean Connery, que ha desaparecido misteriosamente en plena II Guerra Mundial durante la búsqueda del Santo Grial. Esta preciosa copa contiene el elixir de la inmortalidad y es una pieza muy codiciada por todo el mundo. Una trama repleta de aventuras y espionaje situada en pleno conflicto bélico.

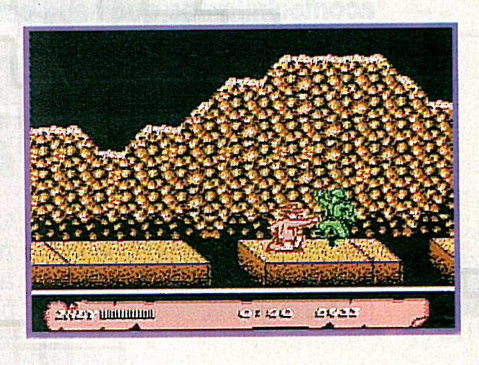




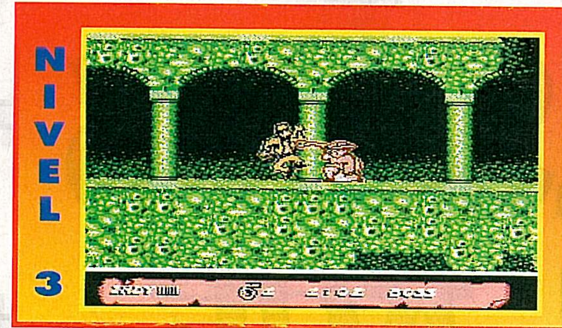
INDIANA JONES tenía todos los ingredientes para convertirse en un gran lanzamiento. Sin embargo, la excesiva dificultad observada en todas las consolas de **Sega** es un elemento que brilla por su ausencia en esta entrega para los 8 bits de **Nintendo**. **Ubi Soft** ha intentado aprovecharse del éxito de este clásico para realizar un juego que en muchas ocasiones nos recuerda a la primera versión elaborada para ***Spectrum***. Detalles como las pésimas siluetas de los sprites (técnica que se utiliza para la superposición de éstos en pantalla) constituyen







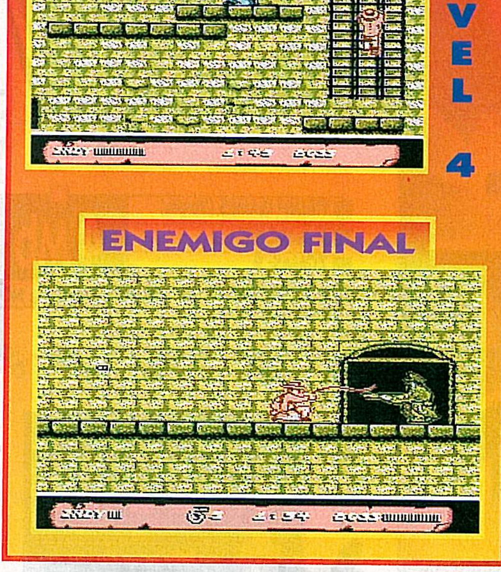
NIVEL 3



ENEMIGO FINAL



NIVEL 4

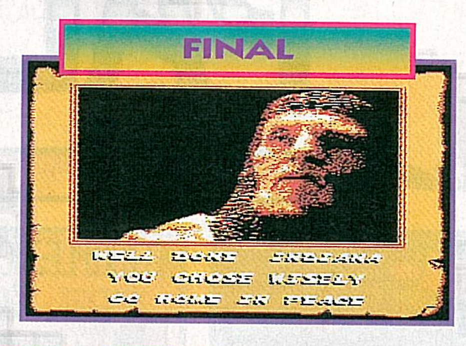


ENEMIGO FINAL

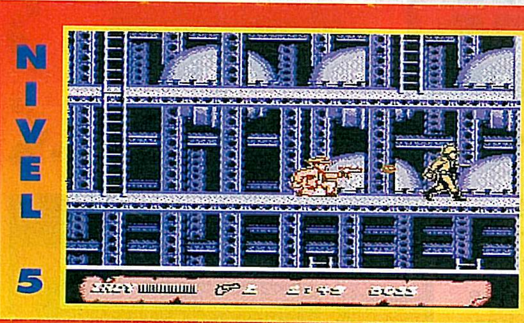
INDIANA JONES



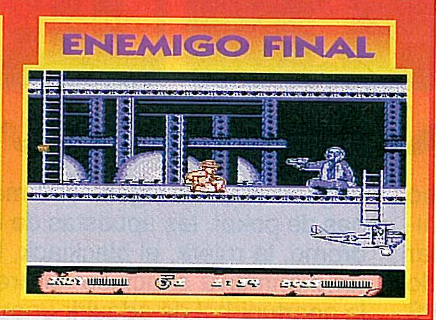
FINAL

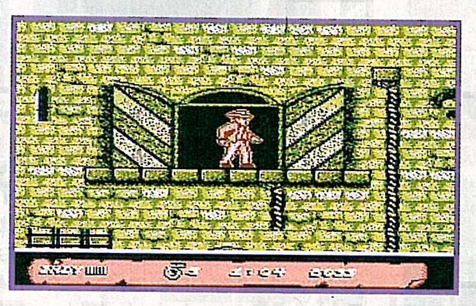


NIVEL 5



ENEMIGO FINAL

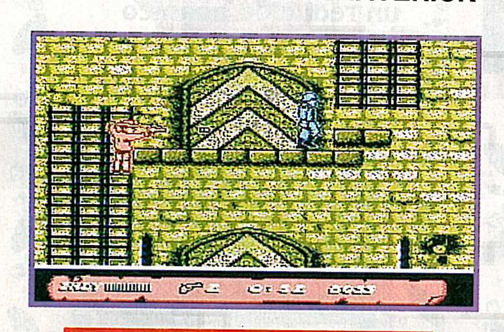




una práctica imperdonable en los tiempos que vivimos.

Este juego empaña desgraciadamente la impecable trayectoria de una leyenda lúdica. No se salvan ni los passwords que, pese a ser prácticos, resultan inútiles por la brevedad y la sencillez del desarrollo. Finalizar **INDIANA JONES** no es un reto nada difícil de cumplir. El único objetivo reside s en concluir el juego en un tiempo inferior a los 30 minutos.

J. C. MAYERICK



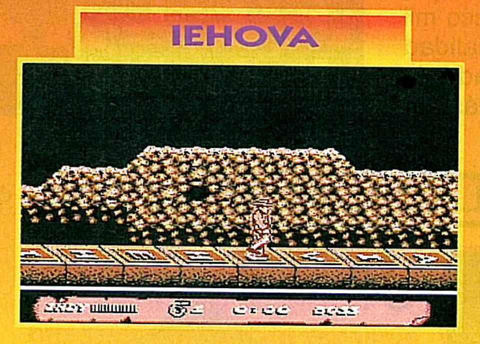
Al igual que en la película, para finalizar el juego debemos superar tres ingeniosas pruebas. Habilidad, paciencia y algo de látin es lo que vas a necesitar para afrontarlas.

NIVEL 6

GRIAL



IEHOVA



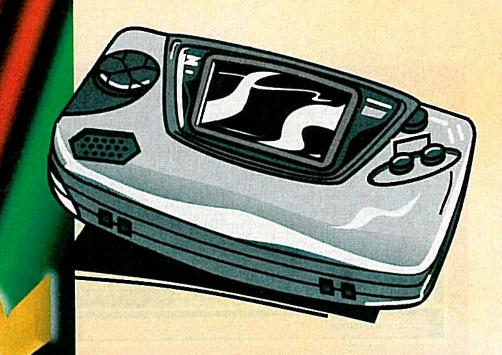




EL FIN DEL HEROE

Ubi Soft ha realizado una pobre versión de este clásico. Desde luego, es una lástima porque las anteriores entregas habían merecido un elogio unánime.

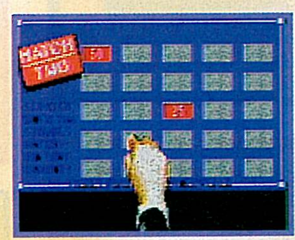




CAESAR'S PALACE

- VIRGIN GAMES (Virgin)
- JUGADORES: 1
- ZONAS: 2
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO
- 4 Mb

TICKET





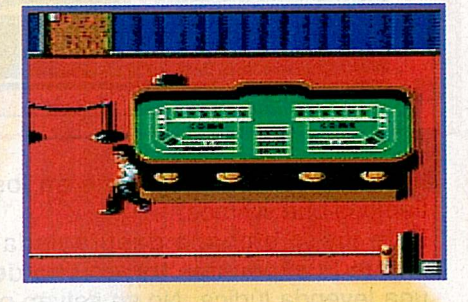
Podemos adquirirlos en los ordenadores situados en el casino. Sólo debemos rascar y esperar a que la suerte nos acompañe.

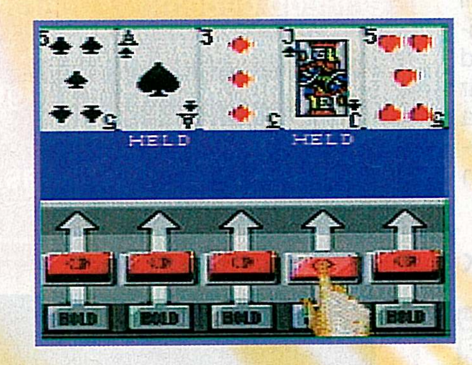
Adentrarse en un majestuoso casino de Las Vegas con miles y miles de dólares para dilapidar en los juegos de fortuna ha dejado por fin de ser un sueño. **CAESAR'S PALACE** nos brinda esta ocasión única en bandeja de plata.

De todos modos no os hagáis ilusiones, ya que el dinero utilizado en este título es obviamente ficticio. Sin embargo, no estaría nada mal que con cada cartucho nos regalasen unos cuantos cientos de miles de dólares. Desde luego, de sueños vive el hombre.

CAESAR'S PALACE permite participar en un total de ocho juegos diferentes, aceptando apuestas que van desde los cinco a los cinco mil dólares en virtud de la modalidad lúdica elegida. En el apartado de coin-op encontraremos las clásicas tragaperras, las ingeniosas máquinas de poker, las apuestas de hipódromo, la ruleta, el blackjack, la lotería primitiva e incluso tendremos la oportunidad de adquirir unos cartones, que deben rascarse con una moneda para comprobar la cuantía exacta del premio logrado.

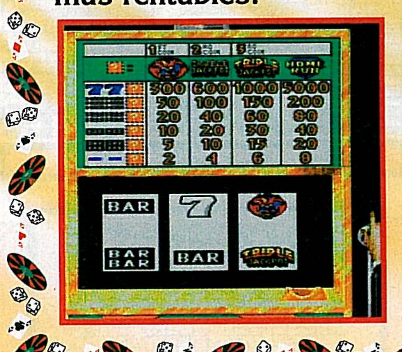
Para no sucumbir a la monotonía de jugar hasta el aburrimiento, el



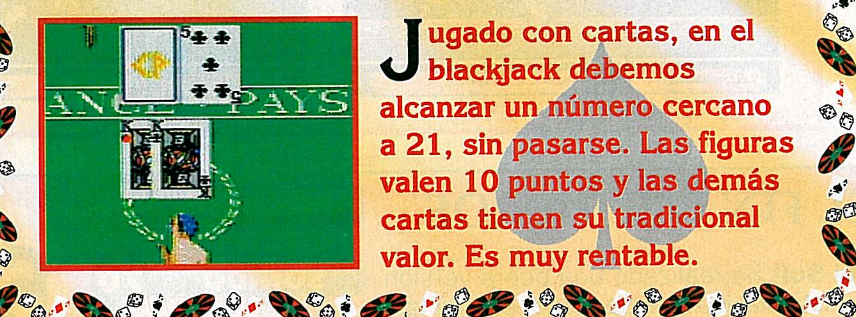


TRAGAPERRAS

En ellas cosecharás la práctica totalidad de tu fortuna. Pueden ser de 5, 25, 100 y 500 dólares y pecan de tener un reducido abanico de combinaciones y posibilidades. Son las más rentables.

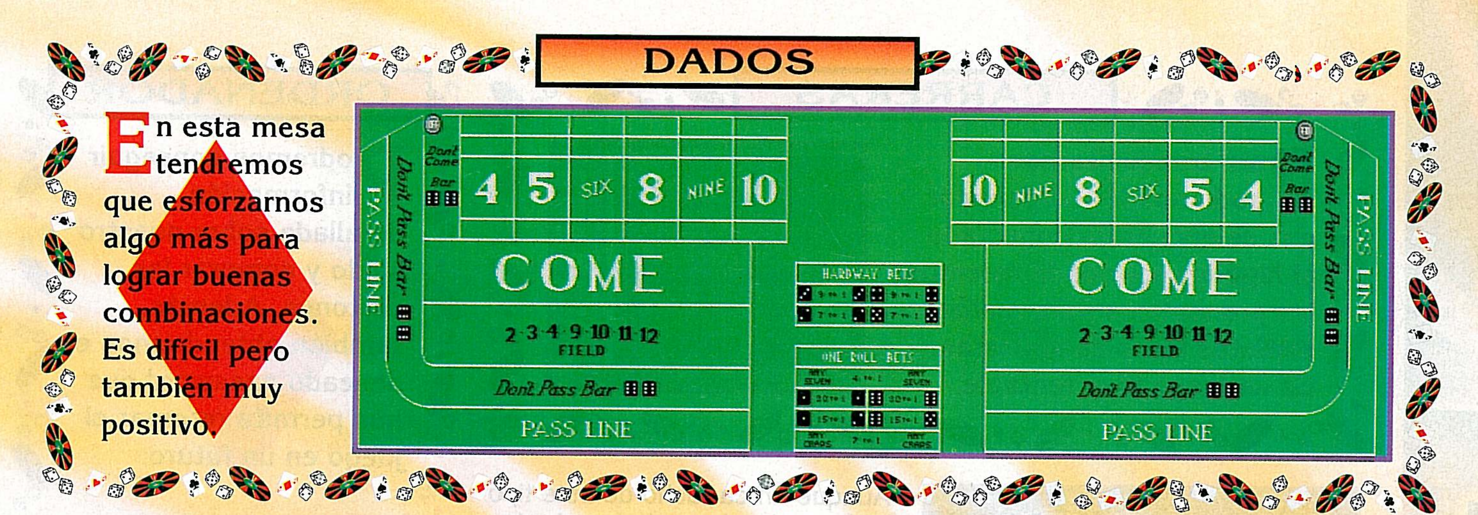


BLACKJACK



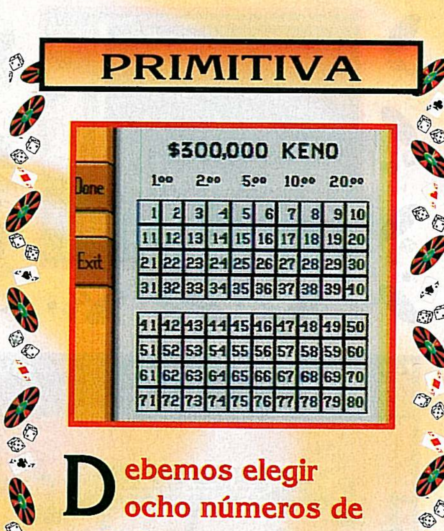
Jugado con cartas, en el blackjack debemos alcanzar un número cercano a 21, sin pasarse. Las figuras valen 10 puntos y las demás cartas tienen su tradicional valor. Es muy rentable.

DADOS



En esta mesa tendremos que esforzarnos algo más para lograr buenas combinaciones. Es difícil pero también muy positivo.

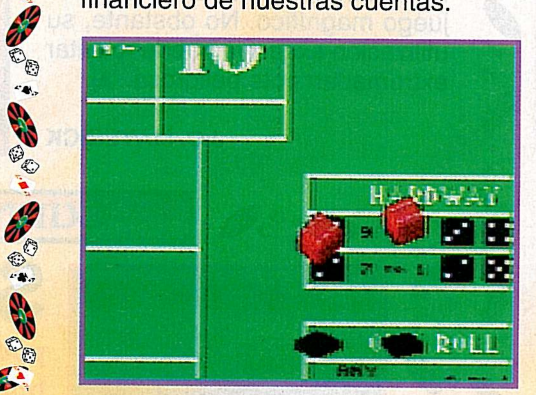
PRIMITIVA



Debemos elegir ocho números de un boleto con 60 casillas. Conseguir un pleno es prácticamente imposible (tal y como podéis comprobar todos los jueves en España), pero si lo lográis, recibiréis de golpe la friolera de 300.000 dólares.

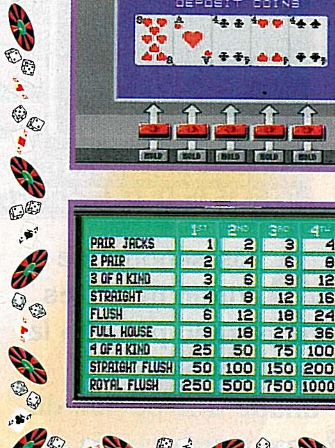
cartucho incorpora la posibilidad de acceder a determinadas zonas para grandes jugadores, donde sólo se nos impone una condición: poseer la friolera de medio millón de dólares (tened en cuenta que iniciaremos nuestra aventura con un líquido de cinco mil dólares).

Para no tener que crear nuestra fortuna partiendo de cero, cada vez que comencemos una nueva partida existen determinados ordenadores, distribuidos por todo el recinto, que nos facilitarán una clave personal con la que retomar la acción abandonada en días posteriores. Además, nos facilitarán en todo momento el estado financiero de nuestras cuentas.



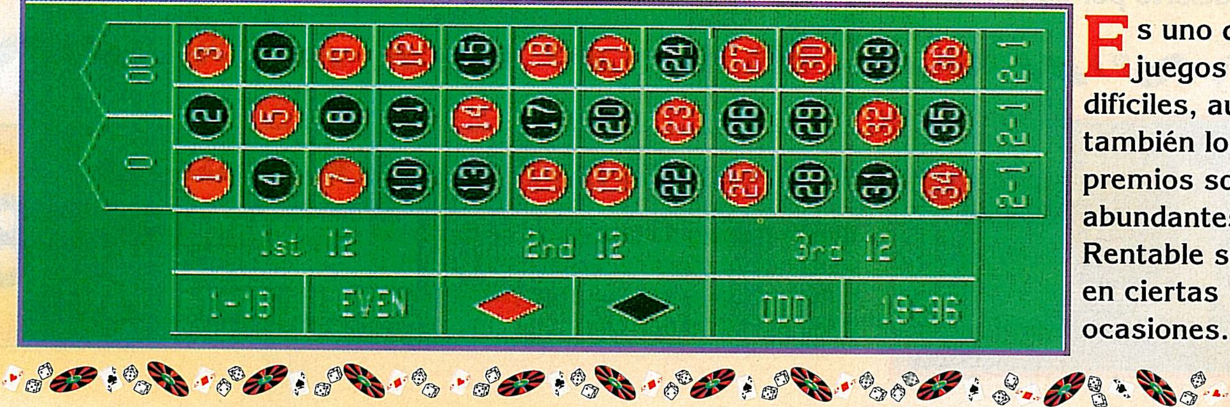
POKER

Estas máquinas simulan una baza de poker. Se nos permite un descarte y, según el nivel de la jugada que hayamos realizado, los premios serán más o menos importantes.



	1ST	2ND	3RD	4TH	5TH
PAIR JACKS	1	2	3	4	5
2 PAIR	2	4	6	8	10
3 OF A KIND	3	6	9	12	15
STRAIGHT	4	8	12	16	20
FLUSH	6	12	18	24	30
FULL HOUSE	9	18	27	36	45
4 OF A KIND	25	50	75	100	125
STRAIGHT FLUSH	50	100	150	200	250
ROYAL FLUSH	250	500	750	1000	5000

RULETA



Es uno de los juegos más difíciles, aunque también los premios son abundantes. Rentable sólo en ciertas ocasiones.

CARRERAS

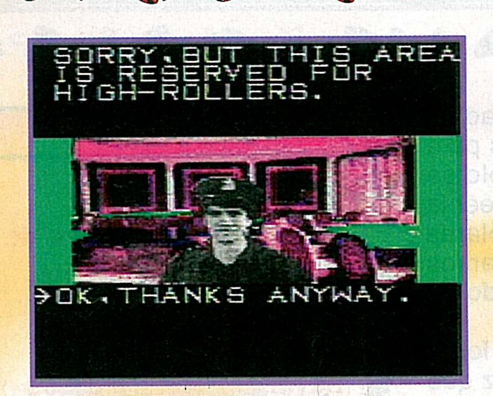


Para tranquilizarnos podemos ir al ordenador que se encuentra conectado al hipódromo, donde veremos los pronósticos para realizar distintos tipos de apuestas. Es un juego muy rentable.

ORDENADOR

Podremos conseguir información detallada sobre nuestro saldo y comprar los cartones. Además, también obtendremos el deseado password que nos permita retomar el juego en un futuro.

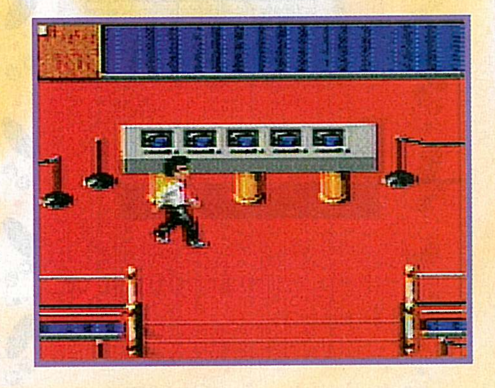




Aunque un cartucho de este tipo no necesita demasiados alardes técnicos, justo es reconocer que sus creadores se han preocupado de dotar al programa de una buena presentación. Así, cada vez que deseemos cambiar de juego pasaremos a controlar un personaje con el que nos moveremos con libertad por el magnífico escenario diseñado.

La originalidad de este nuevo lanzamiento radica en la escasez de títulos de este género existentes en el mercado. Sin embargo, puestos a exigir se habría agradecido una mayor complicación en las máquinas tragaperras, añadiendo los tradicionales avances. Indudablemente, estamos ante un juego magnífico. No obstante, su utilización excesiva puede resultar extremadamente peligrosa.

J.C. MAYERICK



PASSWORDS



A los señores de Virgin no se les ha pasado por alto la oportunidad de añadir una opción de passwords con la que poder retomar el juego en un futuro. Todo un acierto por su parte.

CUENTAS



Siempre que estemos en el interior de algún juego, podremos acceder con el botón de START a la pantalla de cuentas donde se nos informará de nuestro estado económico en ese instante.



TODO POR LA PASTA

Virgin Games ha creado un cartucho cuyo principal aliciente es la novedad. Pero, tened cuidado porque este juego puede crear auténtica adicción.



86

LOS DATOS INFORMATICOS DEL MUNDIAL



ANALIZAMOS TODAS LAS IMPRESORAS LED

SUPER PC

Nº 13 - JUNIO - 1994. 795 PTAS.

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

IMPRESORAS CON TECNOLOGIA LED

TERCERA ENTREGA CURSO BASICO DE OS/2

JUEGOS MYST

HISTORIA DE LOS MUNDIALES

ESTADOS UNIDOS'94

2 DISQUETES DE REGALO

00013

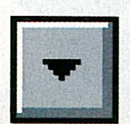
8 420565 046008

EL MUNDIAL DE LA INFORMATICA

CURSO BASICO DE OS/2 Tercera entrega de nuestro coleccionable

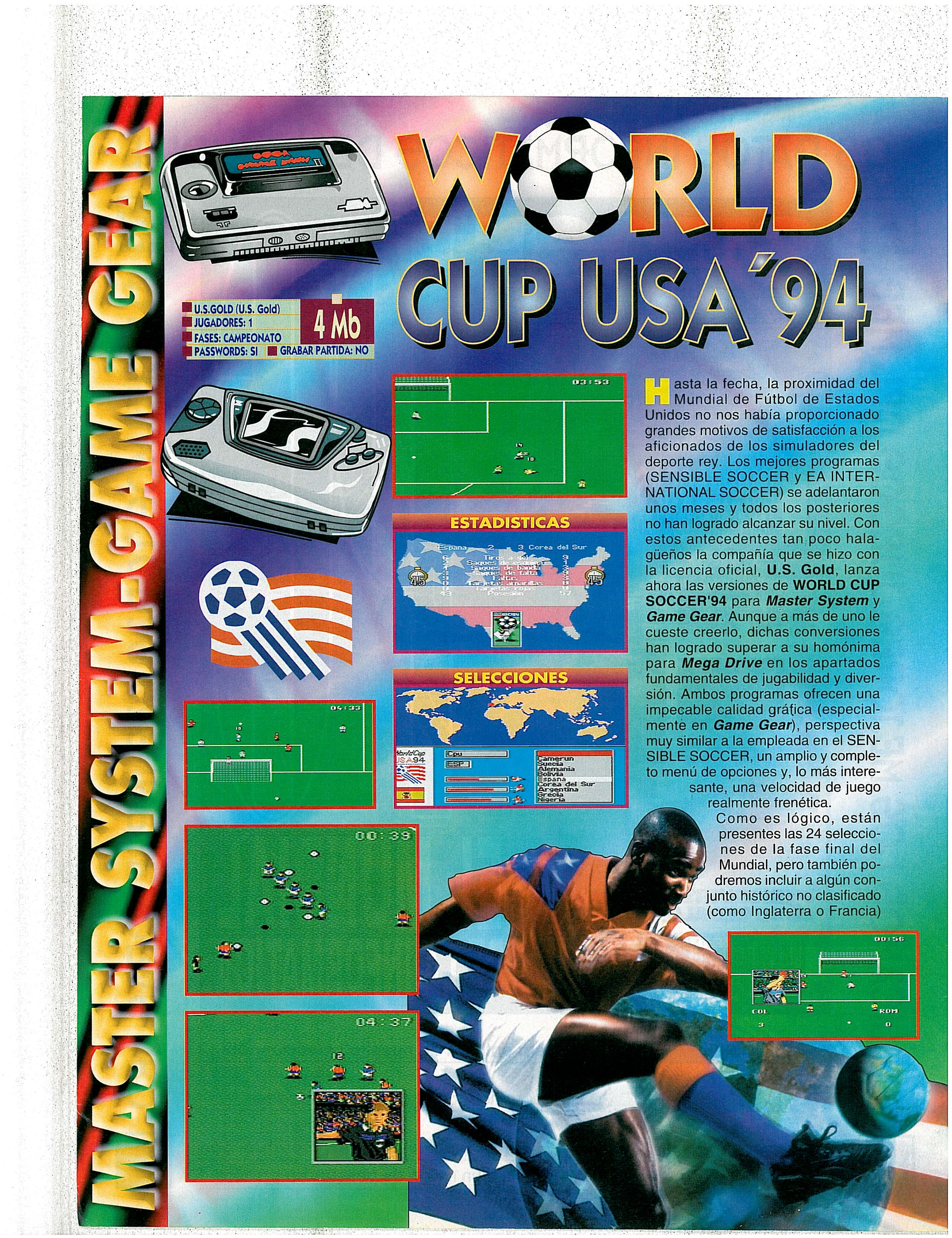
SISTEMAS OPERATIVOS Comparamos todas sus posibilidades

UN MILLON DE PESETAS SUPER PC cumple un año. Celebra con nosotros su primer aniversario. Sorteamos un millón de pesetas en premios



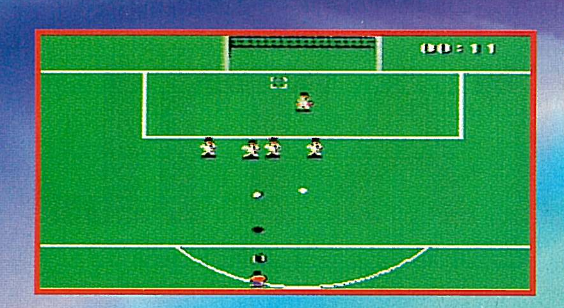


WORLD CUP USA '94



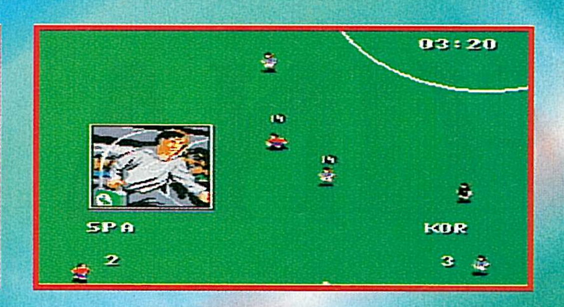
Hasta la fecha, la proximidad del Mundial de Fútbol de Estados Unidos no nos había proporcionado grandes motivos de satisfacción a los aficionados de los simuladores del deporte rey. Los mejores programas (SENSIBLE SOCCER y EA INTERNATIONAL SOCCER) se adelantaron unos meses y todos los posteriores no han logrado alcanzar su nivel. Con estos antecedentes tan poco halagüeños la compañía que se hizo con la licencia oficial, **U.S. Gold**, lanza ahora las versiones de **WORLD CUP SOCCER'94** para ***Master System*** y ***Game Gear***. Aunque a más de uno le cueste creerlo, dichas conversiones han logrado superar a su homónima para ***Mega Drive*** en los apartados fundamentales de jugabilidad y diversión. Ambos programas ofrecen una impecable calidad gráfica (especialmente en ***Game Gear***), perspectiva muy similar a la empleada en el SENSIBLE SOCCER, un amplio y completo menú de opciones y, lo más interesante, una velocidad de juego realmente frenética.

Como es lógico, están presentes las 24 selecciones de la fase final del Mundial, pero también podremos incluir a algún conjunto histórico no clasificado (como Inglaterra o Francia)

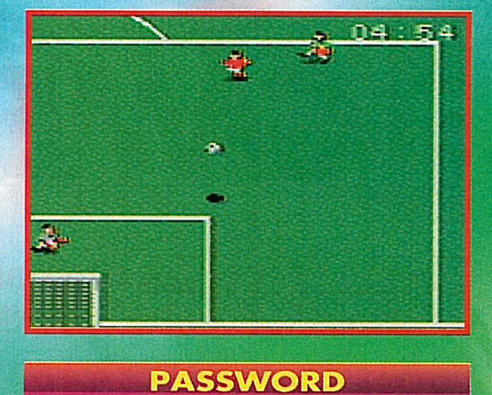


TACTICAS





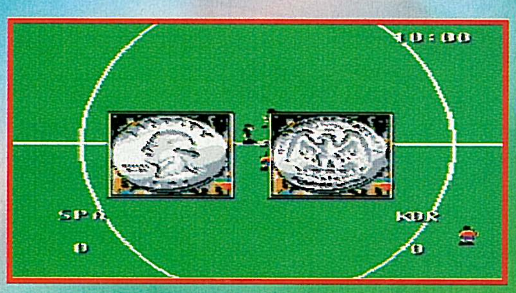




EQUIPO



PASSWORD



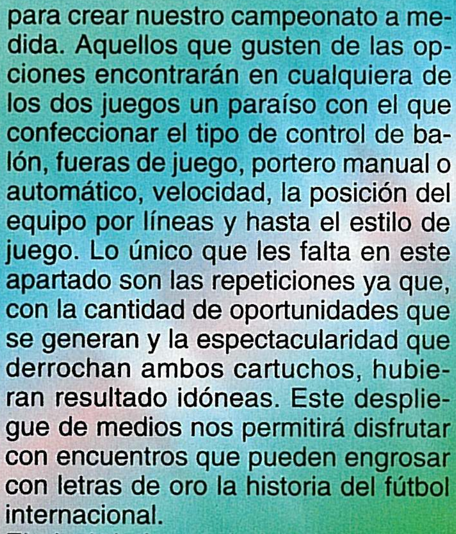


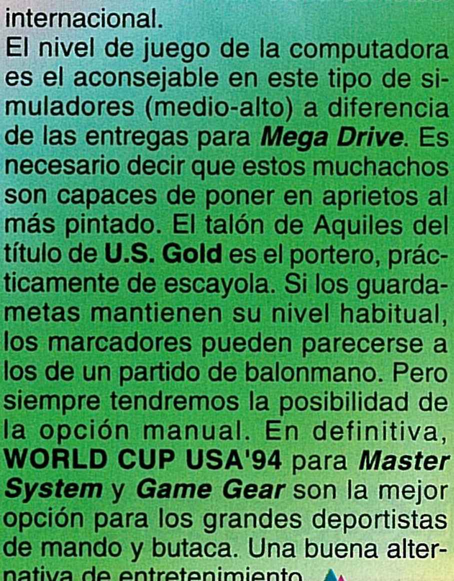
PENALTI

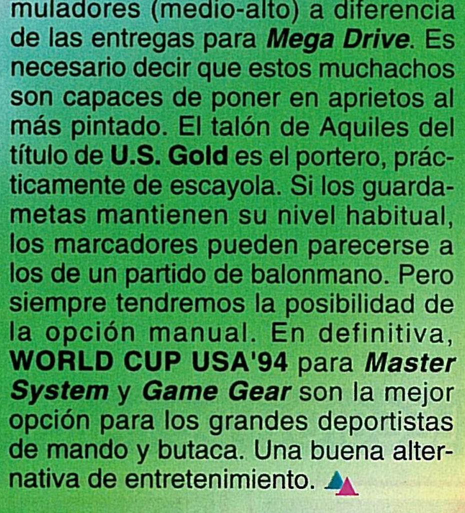


CELEBRACION









para crear nuestro campeonato a medida. Aquellos que gusten de las opciones encontrarán en cualquiera de los dos juegos un paraíso con el que confeccionar el tipo de control de balón, fueras de juego, portero manual o automático, velocidad, la posición del equipo por líneas y hasta el estilo de juego. Lo único que les falta en este apartado son las repeticiones ya que, con la cantidad de oportunidades que se generan y la espectacularidad que derrochan ambos cartuchos, hubieran resultado idóneas. Este despliegue de medios nos permitirá disfrutar con encuentros que pueden engrosar con letras de oro la historia del fútbol internacional.

El nivel de juego de la computadora es el aconsejable en este tipo de simuladores (medio-alto) a diferencia de las entregas para ***Mega Drive***. Es necesario decir que estos muchachos son capaces de poner en aprietos al más pintado. El talón de Aquiles del título de **U.S. Gold** es el portero, prácticamente de escayola. Si los guardametas mantienen su nivel habitual, los marcadores pueden parecerse a los de un partido de balonmano. Pero siempre tendremos la posibilidad de la opción manual. En definitiva, **WORLD CUP USA'94** para ***Master System*** y ***Game Gear*** son la mejor opción para los grandes deportistas de mando y butaca. Una buena alternativa de entretenimiento.

DE LUCAR









US GOLD presents

WorldCup USA 94

All Programming, Graphics and Music by TIERTEX

DOBLETE GANADOR

Estas versiones sobresalen por su jugabilidad, unos fantásticos gráficos, muchas opciones y un ritmo trepidante. Dos extraordinarios simuladores futbolísticos.



UNA PORTATIL

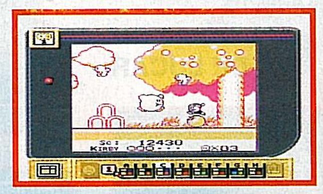




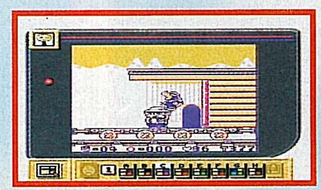
Cuando los usuarios permanecían atentos a la evolución de STUNT RACE FX y al binomio Nintendo/Silicon Graphics, los magnates del videojuego han lanzado un periférico que nos permitirá disfrutar con los cartuchos de Game Boy en nuestra Super Nintendo, y ¡a todo color!

Las jornadas interminables frente a los grandes clásicos como LEGEND OF ZELDA o el popular y querido MYSTIC QUEST, agudizando nuestra visión al máximo, no volverán a ser iguales. Las grandes dosis de jugabilidad y diversión frente a la ***Game Boy*** han tomado el nuevo rumbo de la pantalla grande de nuestra habitación. Los amantes de la gran portátil de **Nintendo** tienen la oportunidad de disfrutar con un periférico de agradable diseño que nos recuerda a la mítica ***PC Engine*** de **NEC**.
Estamos ante uno de esos productos **Nintendo** que pronto se convertirá en objeto de culto y provocará una cantidad de ventas masiva, sobre todo si tenemos en cuenta que la ***Game Boy*** es la consola más vendida de todos los tiempos. Si a este hecho le sumamos el porcentaje de consolas ***Super Nintendo*** en todo el planeta, el éxito de

ELECCION DE PALETA







El primer icono del menú principal nos permitirá elegir la paleta de color entre 32 disponibles y con 4 cromatismos cada una. En pantalla observaremos cuatro grupos de ocho paletas cada uno, que podrán emplearse pulsando la paleta cromática correspondiente. El último icono nos dará la opción a su vez de utilizar una paleta personalizada. Un magnífico detalle.

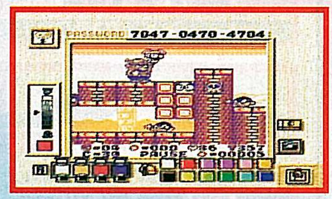


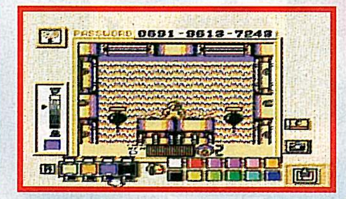


A TODO COLOR

PALETAS PERSONALIZADAS

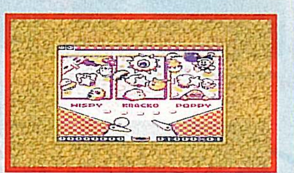
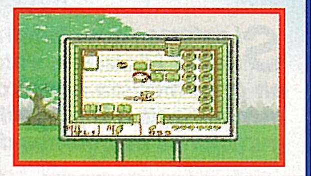
Si no estamos conformes con las 32 paletas del periférico, el cuarto icono del menú nos permitirá utilizar los 52 colores disponibles para personalizar nuestras paletas de cuatro tonalidades diferentes. Esta es la más completa opción de menú principal, ya que podremos modificar colores, aplicar luminosidad, congelar la pantalla o conseguir passwords para emplear tonalidades.

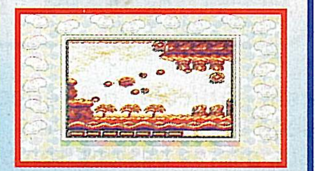
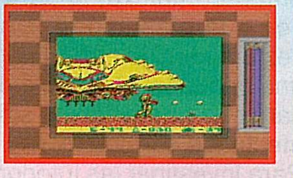
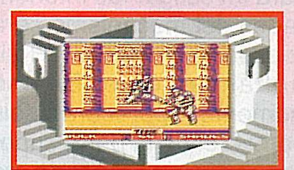


MARCOS

Este menú nos permite utilizar simpáticos y coloristas marcos alrededor de nuestra propia pantalla de juego. Si hemos creado un borde nosotros mismos, accederíamos a él a través del último icono de este menú.



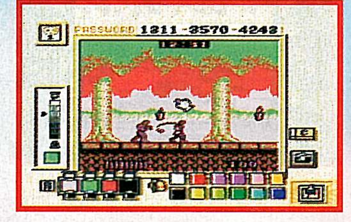

TETRIS EN 256 COLORES



Aunque todo parecía indicar que DONKEY KONG sería el primer juego en incorporar el modo gráfico SGB Enhanced de 256 colores, Nintendo ha decidido realizar un giro en sus planteamientos iniciales. El elegido será TETRIS 2 de Bullet Proof Software. El gorila tendrá que esperar.

MENU

Al pulsar L y R simultáneamente en nuestro control pad accederemos al menú principal de Super Game Boy: elección de paleta, marcos de pantalla, configuración del control pad, paletas personalizadas y creación de dibujos. Si utilizamos ratón, tendremos que pulsar los dos botones a la vez para acceder a este menú.





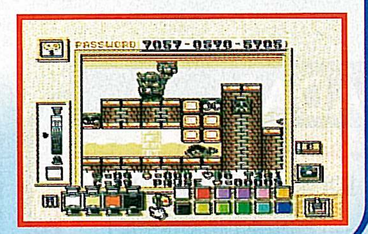
FOTO



En la pantalla de creación y modificación de las paletas de color observaréis un icono representando una máquina de fotografiar. Pulsando este ítem, la pantalla se congelará inmediatamente para trabajar con una mayor precisión. Sin embargo, es necesario tener cuidado porque la partida seguirá su curso temporal.

PASSWORD

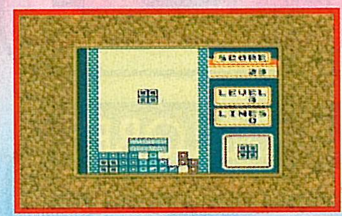
Este password te garantiza la posibilidad de jugar con el mismo colorido que en la partida anterior, introduciendo la secuencia en la consola. No se te olvide apuntarlo.





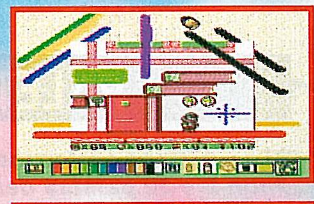


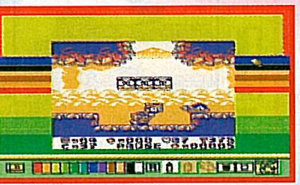


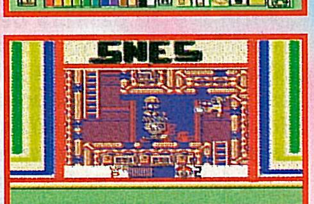


CREACION DE DIBUJOS





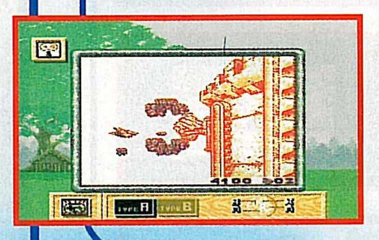




Semejante a la opción de dibujo de Mario Paint, está compuesta por dos tipos de pinceles, un borrador, dos iconos de selección de área, opción de recuperación y borrado y 12 colores disponibles. Nuestras creaciones gráficas podrán formar parte del marco o borde de la pantalla e incluso del interior de la misma. Quizá es la opción de Super Game Boy que menos utilizaréis a largo plazo, aunque los amantes de la brocha gorda sentirán emociones sublimes con ella.

CONFIGURACION DE PAD

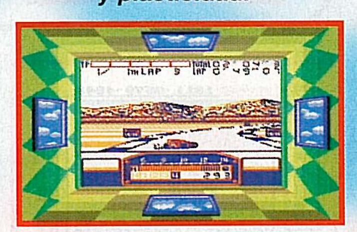
Si estamos acostumbrados a jugar con Game Boy y Super Nintendo, este sencillo menú solucionará en gran medida nuestros problemas debido fundamentalmente a la posibilidad de elegir entre dos configuraciones de botones distintas.

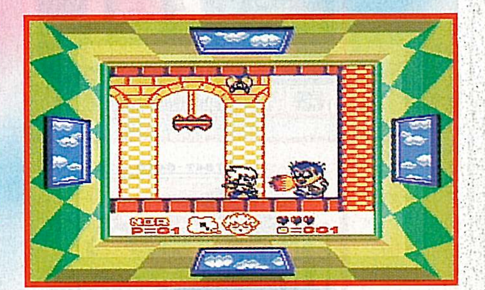


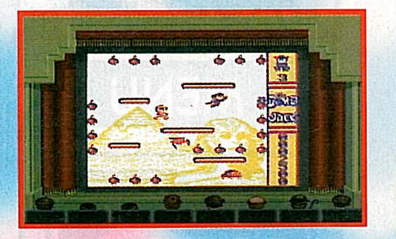




Este nuevo periférico destaca por su sencillez y plasticidad.







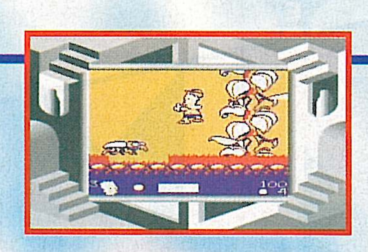
este particular periférico debe ser impresionante. Sus pilares básicos son el entorno intuitivo, la sencillez y la plasticidad. Una vez introducido el cartucho, una pequeño intro nos indicará si la operación ha sido efectuada correctamente. Para investigar las interioridades del mecanismo será necesario pulsar L y R simultáneamente. En ese momento, aparecerán seis iconos (el de la parte superior indica el método de control utilizado). Los iconos de la parte inferior de la pantalla nos llevarán a las diferentes opciones de *Super Game Boy*: elegir paleta de color, selección del marco que acompañará nuestras partidas, configuración del pad, personalización de paleta y creación de dibujos. Todas ellas han sido realizadas de una forma exquisita y con la pura filosofía **Nintendo,** destacando la elección de marcos y se-



EXTRAÑA CRIATURA



***Q**uién será la extraña criatura que abrillanta el bonito logo de LEGEND OF ZELDA? Si esperamos algunos minutos, en el menú de creación de dibujos observaremos al curioso personajillo.*

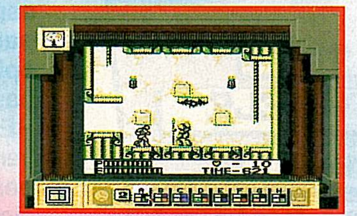




Con Super Game Boy disfrutaremos con nuestros cartuchos portátiles a todo color. Increíble, pero cierto.

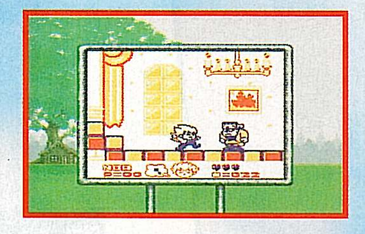
lección o personalización de paletas que tendrán entretenido al gran público durante las cuarenta mil primeras horas de juego. Este periférico tiene prevista su aparición en Septiembre y saldrá a escena con cartuchos *SGB Enhanced* como TETRIS 2 o DONKEY KONG en modo de 256 colores. El precio de *Super Game Boy*, recién estrenado en Estados Unidos y Japón, no sobrepasará la cantidad de un cartucho para ***Super Nintendo***. Desempolvad los clásicos de vuestra portátil, porque las partidas en color con *este* nuevo periférico (en compañía de Mario, Kirby o Link) es una experiencia inolvidable. Ha merecido la pena esperar.

THE ELF



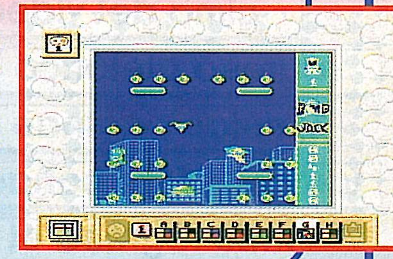


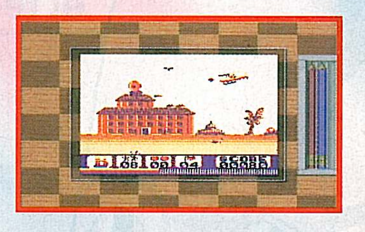
Las paletas de color nos permitirán modificar las pantallas de nuestros clásicos favoritos.

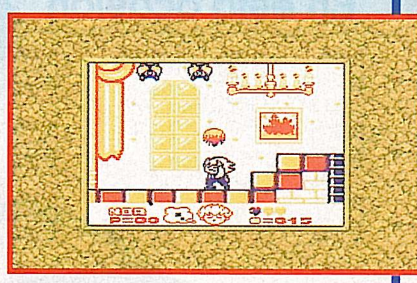


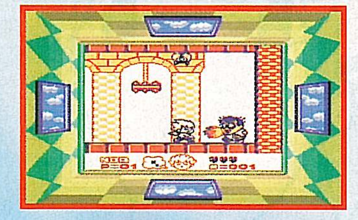
LA PACIENCIA ES...

***L**a dotes artísticas de los usuarios de Super Game Boy aumentarán de forma progresiva según experimenten con las paletas de color. Aquí podéis observar mi primer intento por crear una bella pantalla en el excelente BOMB JACK. ¡Horrible!*









Otra de las grandes ventajas de este periférico será su precio, que no superará el valor de un cartucho para SNES.



THE REAL GAME MASTER

Después de un largo y fructífero tiempo en la cima del videojuego mundial, yo, THE ELF, regreso pletórico de fuerzas para convertir estas páginas en experiencias vitales junto a las consolas soñadas. Una vez más regresa el GAME MASTER. En esta ocasión el real.

Un año después de mi última gran aparición en escena en otro lugar del espacio/tiempo, me siento capacitado para guiaros por el épico mundo del videojuego: pasado, presente y futuro. THE REAL GAME MASTER se convertirá mes a mes en un corto, pero intenso viaje tetradimensional. En estas páginas habrá cabida para las previews y reviews de los mejores juegos del momento y las máquinas que están rompiendo en todo el mundo: *3DO*, *Jaguar*, *PC Engine Duo*, *Commodore CD 32*,

SUPER NINTENDO

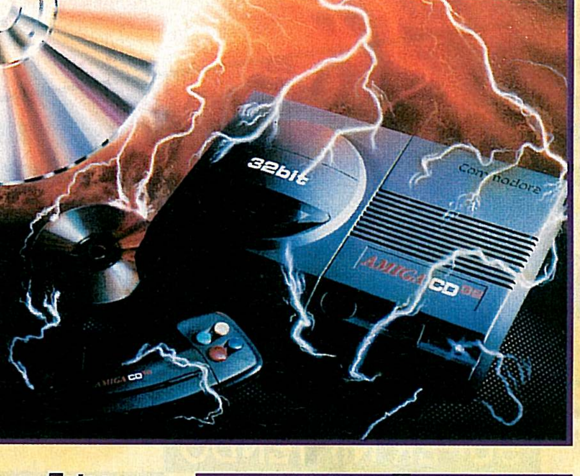
MUSCLE BOMBER

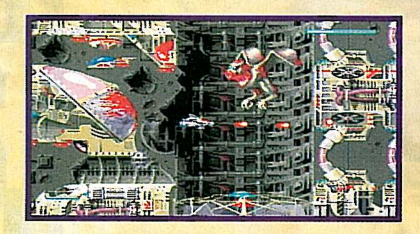
24 MEGAS

CAPCOM

JAPON

por THE ELF









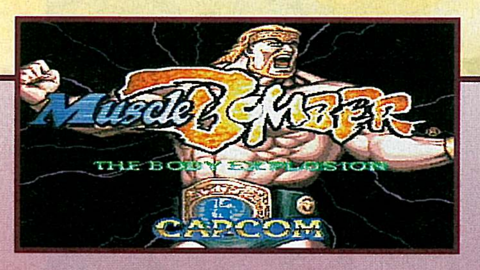
Estas pantallas demuestran a la perfección la calidad gráfica del Amiga CD 32.



Pioneer LaserActive, Marty FM Towns **o** ***Mega 32*** **sin olvidarnos de** ***Super Nintendo, Mega Drive*** **o** ***Neo Geo.*** **Aquí conoceréis títulos que tardarán muchos meses en aterrizar sobre nuestras fronteras, y todos los proyectos que nos depararán las grandes compañías:** ***Saturn, Project Reality*** **o** ***TXE Game System.*** **Este mes disfrutaréis con media docena de grandes previews y un anticipo de los próximos juegos de la máquina adorada por los ingleses:** ***Commodore CD 32.*** **Hasta el mes de Julio amigos del megabit.**

AMIGA CD 32

En esta nueva sección me ocuparé de consolas tan atractivas como la CD 32 de Commodore: una interesante alternativa europea que comienza a ver como excelentes juegos se suman a su lista de lanzamientos. Este mes me conformaré con mostrar unas bellas pantallas de tres prometedores títulos: DISPOSABLE HERO de Gremlin, ULTIMATE BODY BLOWS de Team 17 y FIRE AND ICE de Graftgold.







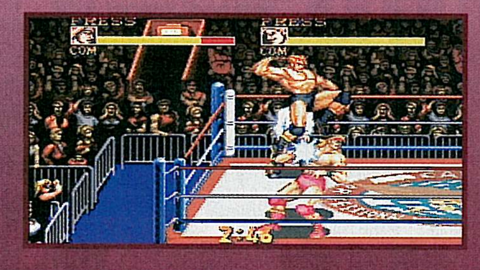








El plato fuerte de la gran compañía nipona para *Super Nintendo* antes del esperado SUPER SF 2. Los 24 megas que avalan este nuevo monstruo de Capcom han sido suficientes para realizar una copia casi exacta de la popular versión recreativa, que también fuera trasladada a CD tres meses atrás para *Marty FM Towns* de Fujitsu. Aquí están los ocho luchadores de la versión original (incluido Haggar), los dos modos de juego y lo más alucinante de todo: cuatro jugadores simultáneos.









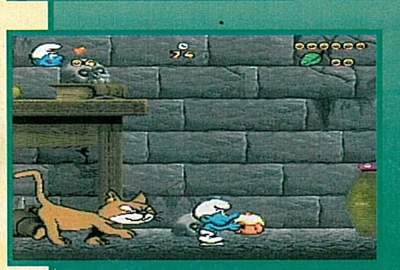
THE REAL GAMEMASTER

SUPER NINTENDO
LOS PITUFOS
8 MEGAS
INFOGRAMES
FRANCIA

Infogrames regresa al mundo *Super Nintendo* con LOS PITUFOS, un excelente arcade plataformas. Destacar las prodigiosas animaciones, la perfecta ambientación audiovisual y la posibilidad de jugar en castellano.



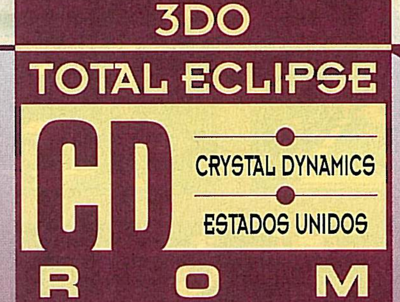


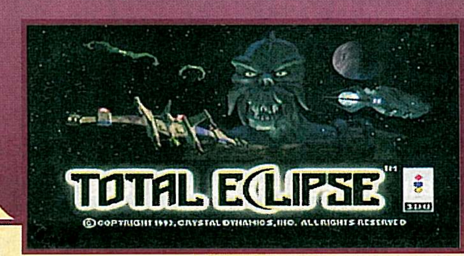



3DO
TOTAL ECLIPSE
CD ROM
CRYSTAL DYNAMICS
ESTADOS UNIDOS



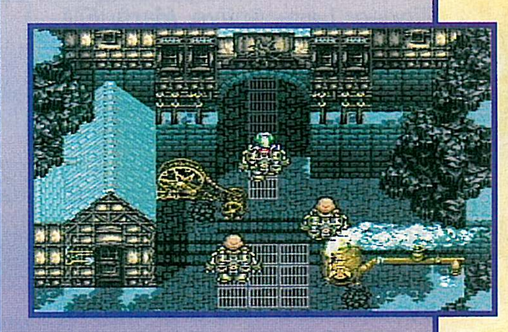
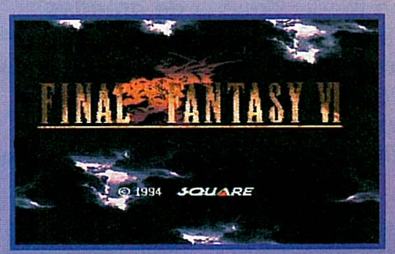
Ahora le toca el turno a la *Panasonic Real 3DO* y al sobresaliente TOTAL ECLIPSE del que pronto tendréis más noticias en esta sección. El nuevo título de Crystal Dynamics supera con creces las bondades tecnológicas de su primer título.







SUPER NINTENDO
FINAL FANTASY VI
24 MEGAS
SQUARE S.
JAPON



La popular saga FINAL FANTASY acaba de estrenar su sexta parte. La elevada cifra de megas ha propiciado un mapeado gigantesco, una calidad gráfica exquisita y la banda sonora más bella del momento. Sin duda, la mejor aventura de la gran compañía Square Soft.









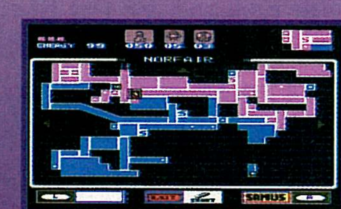






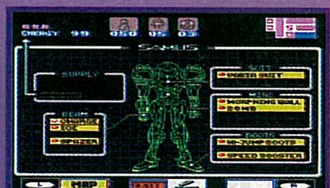








Esta popular saga intergaláctica se estrena en *Super Nintendo* tras los capítulos de *NES* (1986) y *Game Boy* (1989). SUPER METROID es el juego más completo y genial de todo el catálogo *Super Nintendo* para el presente año. Mes tras mes os seguiré informando sobre este prodigio tecnológico.















LINEA

No soy ni un personaje espacial, ni un robot con un cerebro electrónico, ni siquiera un muchacho sabiondo venido del lejano oriente. Gracias a las noticias privilegiadas que manejo trataré de resolver todas tus dudas. Si quieres comprobarlo, escríbeme a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No te olvides de poner en una esquina la referencia THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Este mes me lo habéis puesto muy fácil. Prácticamente, el 80% de las cartas que me habéis mandado coinciden en la misma pregunta: ¿Cuál es mejor DRAGON BALL Z de Super Nintendo o de Mega Drive?
No penséis que no quiero mojarme, porque no es eso. Si digo que ambos son igual de divertidos es porque realmente creo a pies juntillas en esta afirmación. No es que busque la respuesta fácil. La versión de Super Nintendo, gracias a sus opciones, es la mejor compañera del jugón solitario. La entrega para Mega Drive, debido a su excepcional modo versus y a la facilidad de ejecución de las magias, es lo más indicado para pegar a un colega. Si tienes ambas consolas piensa a qué modalidad vas a dedicar más tiempo, y selecciona la versión más interesante.





NOVATO INTERESANTE

Hola!, soy un principiante en el mundo de los videojuegos y tengo la intención de comprarme una consola:
*1- ¿Cuál te parece mejor, **Neo Geo** o **Mega Drive**?*
*2- ¿Qué me puedes decir de ART OF FIGHTING 2 para **Neo Geo**?*
*3- ¿Qué sabes sobre el **TXE Multi System**?*
*4- ¿Cuál te parece el mejor juego para **Mega-CD**?*
*5- ¿Y el mejor juego de fútbol para **Mega Drive**?*
*6- ¿Qué juegos de fútbol hay para **Neo Geo**?*

Angel Miguel García (Guipúzcoa)

Para ser un neófito, se nota que lo has cogido con ganas. Aquí tienes tus respuestas:
1- Lógicamente, el hardware de **Neo Geo** es superior, pero ten en cuenta que estás comparando una consola de 24 bits con otra de 16.
2- Que es el mejor juego de lucha de todos los tiempos junto con el popular STREET FIGHTER 2.
3- Es un artefacto de 32 bits fabricado en Taiwan con tecnología barata. Su aspecto es parecido al ***CDi*** y uno de sus creadores participó en el proyecto del ***Atari Jaguar***. Yo no apostaría por él.
4- THUNDERHAWK, SONIC CD y, por supuesto, SILPHEED.
5- Soy un incondicional de SENSIBLE SOCCER. Pero, FIFA INTERNATIONAL SOCCER también deberías tenerlo en cuenta.
6- SUPER SIDE KICKS 1 y 2.

CHICO NINTENDO

*Hola! tengo dudas sobre **Super Nintendo**, **Game Boy** y **NES.***
1- ¿Cuándo habrá en España más juegos con el chip Super FX?
*2- ¿Es bueno el KIRBY de **NES**?*
*3- ¿Va a salir NBA JAM en **GB.**?*
4- ¿Cuál es mejor, WARIO LAND o MARIO LAND 2?

Javier Fernand Quintana (Madrid)

Muy interesantes tus preguntas:
1- Hasta después de verano, nada de nada.
2- A mí me ha gustado mucho.
3- Nunca se sabe, pero me extrañaría muchísimo.
4- WARIO LAND es más completo.

DIRECTA

CON THE SCOPE

Y DALE CON LA BOLA



Hola!, soy un consolero al que le gustaría que le respondiérais unas cosillas:
*1- Recomiéndame juegos para **Game Gear**.*
*2- ¿Qué me podrías contar sobre la nueva consola que está desarrollando **Nintendo**? ¿Será mejor que el **Mega-CD**?*
3- ¿DRAGON BALL, ETERNAL CHAMPIONS o STREET FIGHTER 2?
4- ¿Saldrá el DRAGON BALL Z en castellano o francés?

Emilio José Barba (Badalona)

Seguramente algún otro aficionado al mundo de los videojuegos compartirá tus dudas:
1- MORTAL KOMBAT, SENSIBLE SOCCER y ROBOCOD 2.
2- Si te refieres a la noticia del prestigioso semanario CTW (COMPUTER TRADE WEEKLY) de que iba a salir una consola de 32 bits aparte del ***Project Reality***, **Nintendo** lo ha desmentido rotundamente. Logicamente, sea lo que sea en teoría debería superar al ***Mega CD***.
3- STREET FIGHTER 2 .
4- El manual en castellano y los textos del juego en francés.

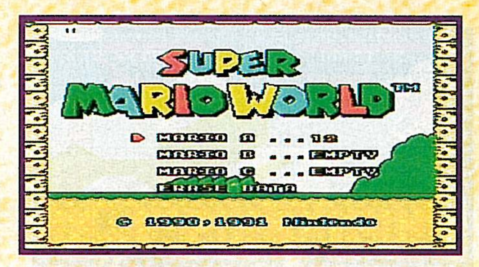
YO TAMBIEN QUIERO

*Hola!, soy una chica que tiene una **Game Boy**. Respóndeme, por favor:*
1- ¿Van a sacar algún juego de BOLA DE DRAGON para mi consola?
2- ¿Hay o va a haber algún juego de fútbol bueno?
*3- ¿ALADDIN para **Game Boy**?*

Raquel Palancar (Madrid)

Al igual que tú, puedo decirte que soy un gran amante de la portátil de **Nintendo**:
1- Es posible que sí, y que sea una de las grandes sorpresas de **Bandai**. En Japón se vende un juego de RANMA 1/2.
2- De los que hay no me gusta ninguno, pero éstate atenta a SENSIBLE SOCCER y a WORLD CUP USA'94.
3- No creo que salga jamás.

GRABAR PARTIDA

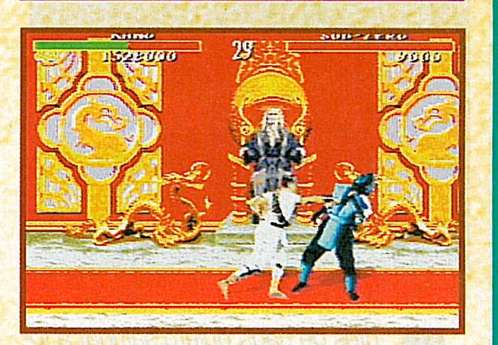


*Hola Scope!, en la revista nos contáis si se puede grabar partida en un juego, pero he buscado entre las instrucciones de mi **Super Nintendo** y no encuentro nada. ¿Podrías explicarme en qué consiste y cómo hacerlo?*

José Arnaíz Sánchez (Cantabria)

Querido paisano, creo que estás un poco perdido. Lo que hace que podamos grabar partida es el cartucho y no la consola.
No hay ni un botón milagroso ni una *Memory Card* estilo ***Neo Geo*** que haga ese trabajo. Lo que permite salvar nuestra partida es un pack de pila que viene incluido en algunos cartuchos. Así, en juegos de tu consola como MARIO WORLD o mi preferido LEGEND OF ZELDA se salvará tu avance cuando te maten o decidas abandonar el juego.
No tienes que buscar artilugios o mecanismos extraños en la consola, ya que es el propio juego el que automáticamente memorizará tu posición.

BIT NARANJA, BIT CRISTAL



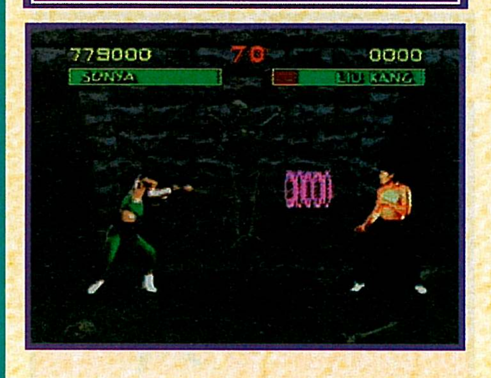
*Qué tal!, soy un poseedor de una **NES** pero quiero pasarme a los 16 bits:*
*1- ¿Qué consola es mejor, **Super Nintendo** o **Mega Drive**?*
2- ¿Qué consola tiene mayor número de bits?
*3- ¿Existe el MORTAL KOMBAT de **NES**?*

Juan Jesús Oneto (Cádiz)

Lo bueno si breve, dos veces bueno: 1- En esta ocasión, tanto monta, monta tanto.
2- ***Atari Jaguar***, con 64 bits.
3- Me temo que no.



SANGRE COAGULADA



Antes de nada quiero saludar a toda la redacción de ***SUPER JUEGOS***. *Os escribo porque me gustaría saber si el MORTAL KOMBAT 2 para consola será igual que el de la recreativa. Poseo una **Super Nintendo**, ¿volveremos a quedamos sin modo sangriento? Si es así, ¿por qué?*

El hombre verde (Castellón)

Me has tocado la fibra sensible. La versión *light* de MORTAL KOMBAT en ***Super Nintendo*** me parece uno de los mayores atentados que hemos sufrido los aficionados a los videojuegos. No me acabo de creer que nadie pueda pensar que si vemos cortar una cabeza vamos a salir a la calle con un hacha. Además, si esto es así que quiten de los videoclubs las películas violentas, que no hagan telediarios o que eliminen la campaña actual de tráfico. Creo más bien que todo esto forma parte de una campaña absurda que pretende intoxicar nuestro mundo, valiéndose de cualquier artimaña. Hoy es con la sangre de MORTAL KOMBAT, mañana quizá se escudarán en que al ser Mario un fontanero los videojuegos pretenden inculcar ideas de revolución proletaria. Sinceramente, me resulta mucho más violento ver a un mendigo cogiendo comida de la basura que el beso de la muerte de Sonya. Respecto a tu pregunta, he jugado con la primera conversión (no la definitiva) de MORTAL KOMBAT 2 en ***Super Nintendo***. Esta versión tenía sangre y todos los fatalities originales (dos por personaje). Tanto el aspecto como el desarrollo del juego son idénticos a la máquina recreativa. Estoy casi seguro que se mantendrá la sangre.



MAS MANGA, PLEASE

H*ola Scope. Soy un gran aficionado a vuestra revista y el afortunado poseedor de una **Mega Drive** y un **Mega CD** que tiene unas cuantas dudas que espero resuelvas:*

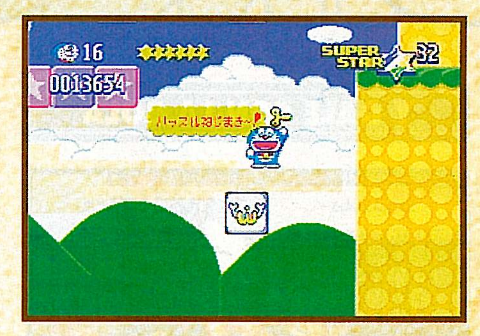
1- ¿Qué significa scroll parallax y qué es un sonido sampleado?

*2- ¿Cuándo llegará a España y cuanto costará el equipo **Virtual Reality** de **Sega**?*

3- ¿Llegarán a Europa cartuchos o compactos de animación japonesa o de mangas tipo RANMA 1/2?

4- ¿Habrá segunda parte de SONIC CD?

Fermín Donaire (Madrid).



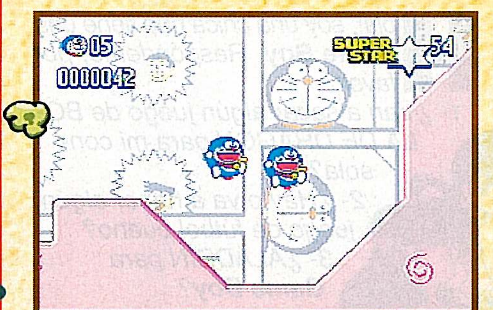
Debo reconocer que aunque no comparto totalmente esa afición por el manga, hay algún personaje nipón que me gusta mucho (Doraemon es mi preferido):

1-Scroll parallax es un scroll formado por varios planos. Por ejemplo, si en un juego de naves o plataformas al avanzar observas que el escenario se mueve a distintas velocidades es que tiene scroll parallax. Un sonido sampleado es un sonido que no crea la propia consola, sino que proviene de otra fuente externa y se ha digitalizado. Así, las voces humanas, el sonido de la lluvia, etc.

2- De momento no hay fechas. Parece que en **Sega** están más centrados en el proyecto ***Mega 32*** que en otras cosas.

3- En Japón han salido RANMA 1/2, GALAXY EXPRESS 999, CYBORG OO9, DORAEMON, BOLA DE DAN y URUSEI YATSURALUM. A Europa sólo ha llegado BOLA DE DRAGON para ***Mega Drive*** y no se espera ninguno más de momento.

4- Supongo que sí, pero no sé nada a ciencia cierta.





EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- La revolución tecnológica inmediata que prepara Sega para finales de año.
- Las noticias referentes a los nuevos juegos sobre el chip FX.

TEMPLADO:

- **Las ofertas de cartuchos antiguos.**
- **El aluvión de juegos de fútbol.**

FRIO:

- Todo lo concerniente a los 8 bits.
- Los juegos para Menacer y Super Scope.

WARPZONE

Da igual que el juego sea muy viejo, demasiado nuevo, o que no haya quién se lo pase. En la mayoría de ellos existe un truco, código de *Action Replay* o clave de *Game Genie* que puedo conocer. ¡Pídemelo!

En el T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS, ¿cómo podría manejar a los dos enemigos finales? Tengo entendido que hay un truco, pero no lo conozco.

Juancho González-Caridad, Madrid.



En la pantalla del título pulsa con el mando del segundo luchador X, arriba, Y, izquierda, B, abajo, A, derecha, X y arriba. Vete a la pantalla de selección de luchador y ponte encima de Leo y Shredder sin escogerlos. Ahora dirige los iconos de selección hacia arriba a la izquierda y aparecerán Karai y Ratking.

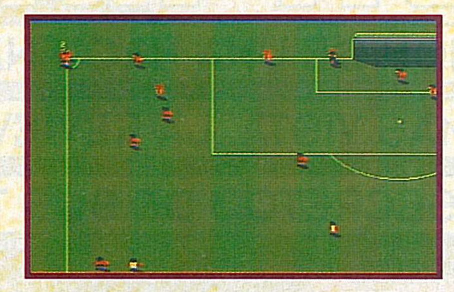


En el LEGEND OF ZELDA III, ¿qué debo hacer para acceder a todas las estancias de la fortaleza del Bosque de Skeletton, en el Mundo de la Oscuridad?

Carolina Roca del Barco, Zaragoza.

Muy fácil, sortea las tres primeras entradas y adéntrate en el bosque, al poco rato hallarás los otros accesos que esconden el cofre grande y la habitación del guardián del encantador palacio.





*Tengo el SENSIBLE SOCCER de **Mega Drive** y me ganan siempre por goleada. Dame un consejo.*

Juan Carlos García, Aranjuez.

Mis largas noches en vela apalizando a Némesis y a De Lúcar, me han enseñado que no hay nada



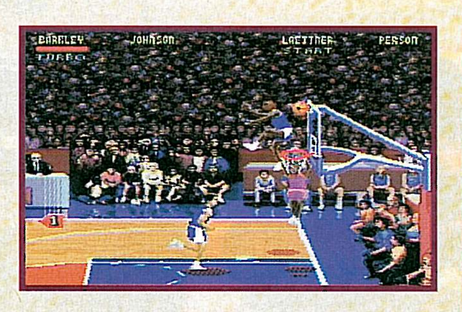
más efectivo que un disparo al poste, aprovechando después el rebote al estar el portero recogiendo margaritas.



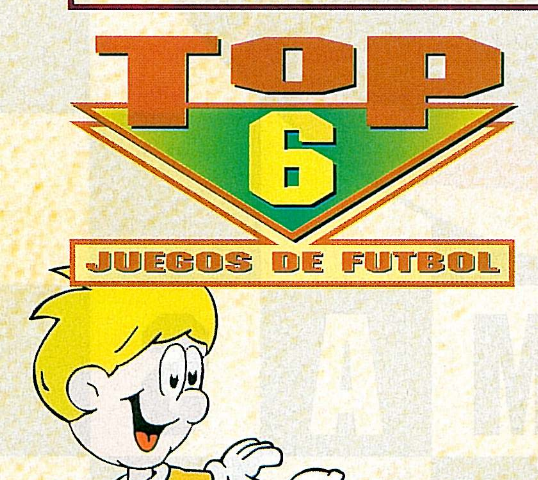
Soy el mejor jugando al NBA JAM, pero me gustaría mejorar más. ¿Podrías darme algún consejo?

Fernando García Colón, Madrid.

Después de todos los que te dimos en la review, ¿aún quieres más? Bueno, mi compañero De Lúcar me ha soplado que la mejor manera de defender es empujando y pegando tortazos. Los tapones, segun él, no valen para nada.

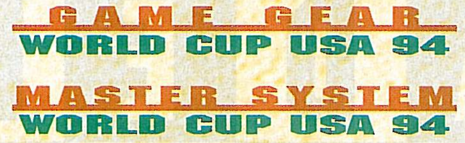


TOP 6 JUEGOS DE FUTBOL





SUPER NINTENDO — FIFA SOCCER



GAME GEAR — WORLD CUP USA 94

MASTER SYSTEM — WORLD CUP USA 94

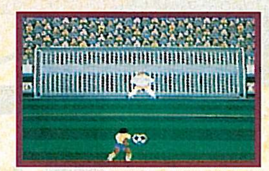


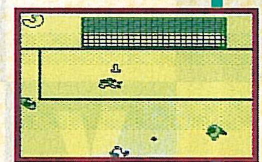




NES — TECMO WORLD CUP SOCCER

GAME BOY — WORLD CUP USA 94







MEGA DRIVE — SENSIBLE SOCCER



UNA TARDE EN LAS CARRERAS
Mega SEGA
VIRTUA RACING
LA MEJOR CONVERSION DE UNA MAQUINA RECREATIVA PARA
UNA CONSOLA JAMAS VISTA. LA REVIEW MAS COMPLETA
CON TODOS LOS SECRETOS DE SUS TRES CIRCUITOS
LIBRO DE FUTBOL
TODOS LOS JUEGOS
DEL MUNDIAL EN UN
REPORTAJE UNICO
Y ADEMAS
PROBOTECTOR. El clásico de Konami ya tiene réplica en Mega Drive
DORAEMON. Disfruta de las aventuras del gato espacial más alocado
STREETS OF RAGE 3. Continua la saga de BEAT'EM UP más famosa de Sega

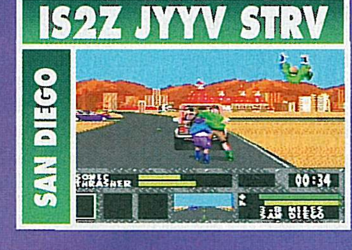


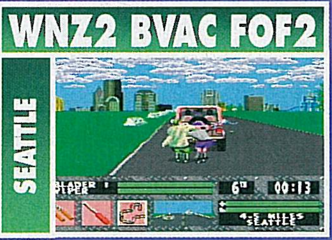
Ahora que se acerca el buen tiempo a todos nos van a entrar unas ganas locas de partir de viaje. Pero como la economía anda algo floja (con nuestros sueldos no hemos conseguido pasar de la Mancha), aquí tenéis todos los passwords para visitar las doce ciudades americanas de SKITCHIN.











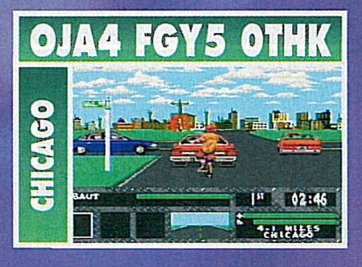




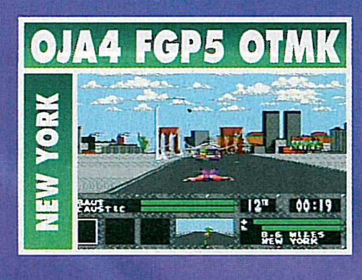




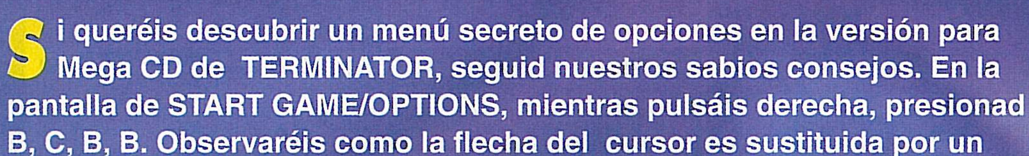








★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★



Si queréis descubrir un menú secreto de opciones en la versión para Mega CD de TERMINATOR, seguid nuestros sabios consejos. En la pantalla de START GAME/OPTIONS, mientras pulsáis derecha, presionad B, C, B, B. Observaréis como la flecha del cursor es sustituida por un cuadrado. Entonces con START accederéis directamente al menú en cuestión, gozando de la oportunidad de conseguir tres tipos diferentes de armas, hasta 9 vidas extra y un total de 98 bombas. Sin duda, es una buena manera de comenzar este trepidante juego.













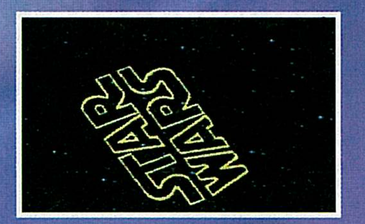
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

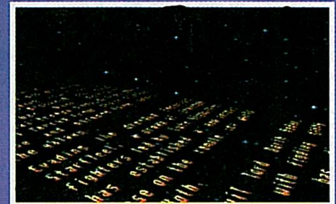
En cualquier nivel del juego, con el pad del jugador uno, teclead Y, B, X, A, ABAJO y, mientras están accionadas, pulsad START para acceder a un menú de selección de sonido. Si pulsáis START para volver al juego y ejecutáis el truco repetidas veces, las palabras que aparecen bajo SOUND TEST cambian, y os proporcionan dos códigos (Y, Y, Y, Y) que os permiten rotar el título STARS WARS con L y R. La otra secuencia (X, Y, A, B, X, X) otorga siete créditos. Ambas claves deben introducirse en la presentación.



★ MENU SECRETO ★

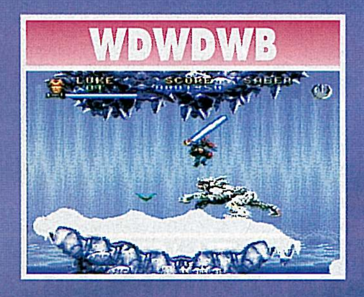


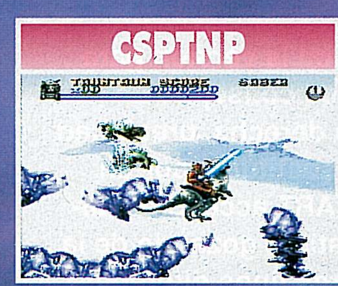






★ FASE 1 ★ HOTH ★







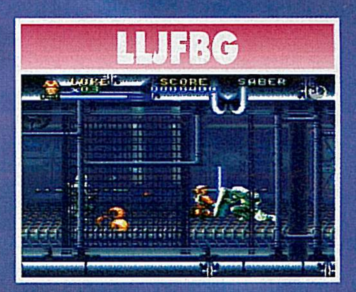


★ FASE 2 ★ BASE REBELDE ★









★ FASE 3 ★
★ INTERIOR BASE REBELDE ★

WLJWDN



WDWHRW



★ FASE 4 ★
★ HALCON MILENARIO ★

NCCGSP



Esta fase transcurre dentro del Halcón Milenario y destaca por el espectacular acercamiento de los asteroides y las naves enemigas. Gracias a este password, podréis pilotar la espectacular nave de Han Solo sin completar las fases anteriores.



GLTTDJ



GJBHNF



★ FASE 6 ★
★ BESPIN ★

MCDGRJ



NJMSJB



Uno de los pasajes más impresionantes de SUPER EMPIRE STRIKES BACK transcurre en los exteriores e interiores de Bespin. Destacan la calidad gráfica de los yacimientos, el congelador de carbón frío y el reactor principal.

SHRBLW



RLMSWJ



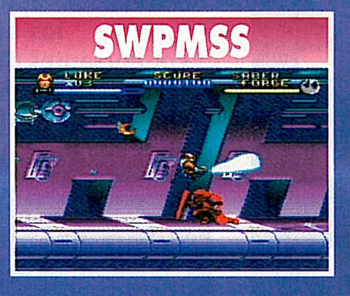


MBRCGB





SWPMSS



LOS GANADORES DE LOS 40 CARTUCHOS DE WORLD CUP USA´94

Montse Bayona (Manresa)
Luis Sanz (Zaragoza)
Pablo Fernández (El Ferrol)
Mónica Ríos (Barcelona).
Javier Concejero (Orense)
Francisco Coves (Elche)
Gustavo Adolfo Díez (Madrid)
Francisco Manuel Ranchal (Córdoba)
Adolfo Calvo (Salamanca)
Alain Pons (Valladolid)
Santiago Castellanos (Barcelona)
Pedro Jose Martínez (Murcia)
Iván Mumbrú (Barcelona)
Antonio Valenzuela (Badajoz

Manuel Barbero (Salamanca).
Oliver Montesdeoca (Las Palmas)
Francisco Javier Landa (Madrid)
Jesús Carlos Gotor (Sevilla)
Juan Manuel Cobos (Barcelona)
Dani Padro (Tarragona)
Ricardo Sánchez (Valladolid)
Juan Jesús Martínez (Valladolid)
Héctor Esteban (Madrid)
Diego Merino (Palencia)
Joaquín Garrido (Sevilla)
Victor Sánchez (Barcelona)
Sergio Peramato (Valladolid)
Sergio Sánchez (Madrid)

Victor Jiménez (Madrid)
Jose Luis Centeno (Madrid)
Alejandro Borges
(Santa Cruz de Tenerife)
José Esteban Morales
(Santa Cruz de Tenerife)
Fernando Arribas (Toledo)
Oriol Rodríguez (Barcelona)
Rafael Arjona (Sevilla)
Jose Lorenzo Zaballos (Salamanca)
Jonathan Cabrera (Las Palmas)
Jose Antonio Luque (Barcelona)
Eugenio Giombini (Guipúzcoa)
Javier Abedullah (Madrid)

ENCONTRAMOS A

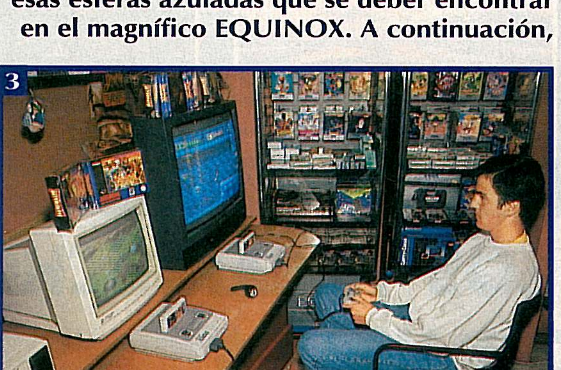
LOS MEJORES

JUGONES DE ESPAÑA

SKYBLAZER & EQUINOX: LA BATALLA FINAL

El centro Mail de la madrileña calle de Santa María de la Cabeza se convirtió la mañana del sábado 14 en el escenario de uno de los concursos más disputados de la historia de SUPER JUEGOS. Después de una reñida fase previa, y tras la consiguiente eliminación de un montón de aspirantes, cuatro superjugones estaban dispuestos a dejarse los dedos en el pad con tal de conseguir los suculentos premios que había preparado Sony. El mismo protagonismo tuvieon los dos magníficos juegos que Columbia convirtió en el gran reto de los jugones. En primer lugar, y durante dos rondas de 3 minutos cada una, los osados concursantes debían recoger el mayor número posible de tokens, esas esferas azuladas que se deber encontrar en el magnífico EQUINOX. A continuación, sería el plataformero SKYBLAZER el cartucho que pasaría al primer plano. Otra vez en dos rondas de 3 minutos, los cuatro participantes intentarían por todos los medios conseguir a toda costa más diamantes que los demás . Después de la excitante primera fase, todos los concursantes estaban empatados con 22 tokens cada uno. Fue precisamente en SKYBLAZER donde se deshizo el empate, aunque por diferencias realmente mínimas. La perfecta organización de Mail Soft, los fabulosos premios de Sony y la maestría de todos y cada uno de los jóvenes pusieron la guinda a una mañana verdaderamente fantástica. Esperamos que esta experiencia sirva para animar a muchos de vosotros a participar en los jugosos concursos que cada mes preparamos en la revista SUPER JUEGOS.

3



4





PRIMER PREMIO
JOSE JAVIER FERNANDEZ GOMEZ (15 años)
Televisor Sony Trinitron 21 pulgadas

SEGUNDO PREMIO
JOSE FERNANDO GUTIERREZ BAUTISTA (22 años)
Minicadena Megabass con CD

TERCER PREMIO
PEDRO GARCIA ORTEGA (16 años)
Minicadena portátil

CUARTO PREMIO
RICARDO BARRERA (14 años)
Radiocassette Megabass